DIGITAL E GRATUITA • PARA LER NO TABLET, SMARTPHONE E PC

REVIVA A FEBRE DOS MONSTROS DE BOLSO NO SEU GAME BOY

- HACKS DE POKÉMON
- TOP 10: POKÉ-PRODUTOS CLÁSSICOS

E MAIS: JOGO VÉIO NA BGS 2017 + POKÉDEX DE KANTO COM OS PRIMEIROS 151 MONSTRINHOS

SEJA UM PATRÃO DA NOSTALGIA

HTTPS://APOIA.SE/JOGOVEIO

AJUDE-NOS A LANÇAR MAIS REVISTAS SENDO NOSSO APOIADOR E PARCEIRO. CONHEÇA E FAÇA PARTE DESSA CAUSA!

APOIA.se

APOIADORES

Esta seção é destinada especialmente para aqueles que colaboram com o **Apoia.Se** do **Jogo Véio**. Com a sua ajuda, nós podemos criar mais!

- Alan Ricardo de Oliveira
- Alexandre Rocha Lopes
- Anderson Cruz
- Anderson Freitas Gomes
- Caio Hansen [Retrogeek]
- Daniel Cetrin
- Danilo Paulino
- Fabrício Júnio [oldSchool]
- Fernando Dellova
- Flávio Antônio [Antiquário Master]
- Henrique Silva
- Iohan "O Véio" Gonçalves
- Ítalo Chianca
- JP Moraes [Retrogeek]
- Kleber Danielski
- Lucas Fintelman
- Lucas Pinheiro, "O Véio Tis"
- Marcelo Sforzim
- Nando Bastos
- Pedro [Mostra de VGs Mamanguape]
- Rafael Belmonte
- Rafael Pintaudi
- Rafael Ramalli
- Raphael Fuchs
- Rodrigo (O Véio GOTH) Bobrowski
- Tama "A Anciã"
- Tayná Tavares
- Vinícius José dos Santos
- Zemo

ILUSTRA

POR ROBSON GOMES

Para conferir os trabalhos do Robson, você pode acessar a página dele no Facebook (O Fantástico Mundo de Rob) | **https://goo.gl/Rqzh6Z**

EDITORIAL

A EQUIPE DO JOGO VÉIO:

Editor-chefe:
Eidy Tasaka

Editores Assistentes:
Fabio Zonatto
Lucas Rodrigues

Redação:
Eduardo Paiva
Fabio Zonatto
Ítalo Chianca
Lucas Rodrigues
Soraia Barbosa

Revisão:
Rafael Belmonte
Soraia Barbosa

Participação Especial:
Fabio Michelin [GamesCare]
Flávio Assis
Nando Bastos
Robson Gomes

MEU PRIMEIRO TIME...

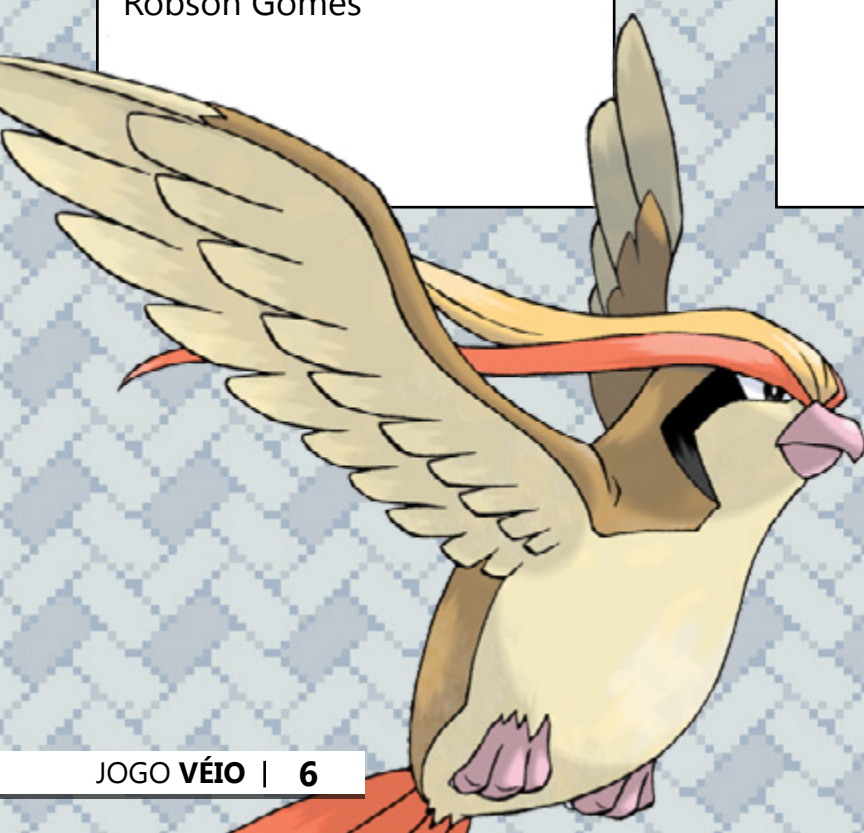
Meu primeiro contato com a franquia Pokémon foi na escola, numa distante e saudosa sexta série. Na época, um amigo levou um disquetinho de 1.44 mb com uma cópia do jogo, e eu sequer fazia ideia do que eram os emuladores, ou de que aquilo era ilegal.

Os primeiros minutos de jogatina foram monótonos, mas foi só entender o espírito da coisa e logo eu me vi totalmente imerso naquele mundo mágico, repleto de criaturas estranhas.

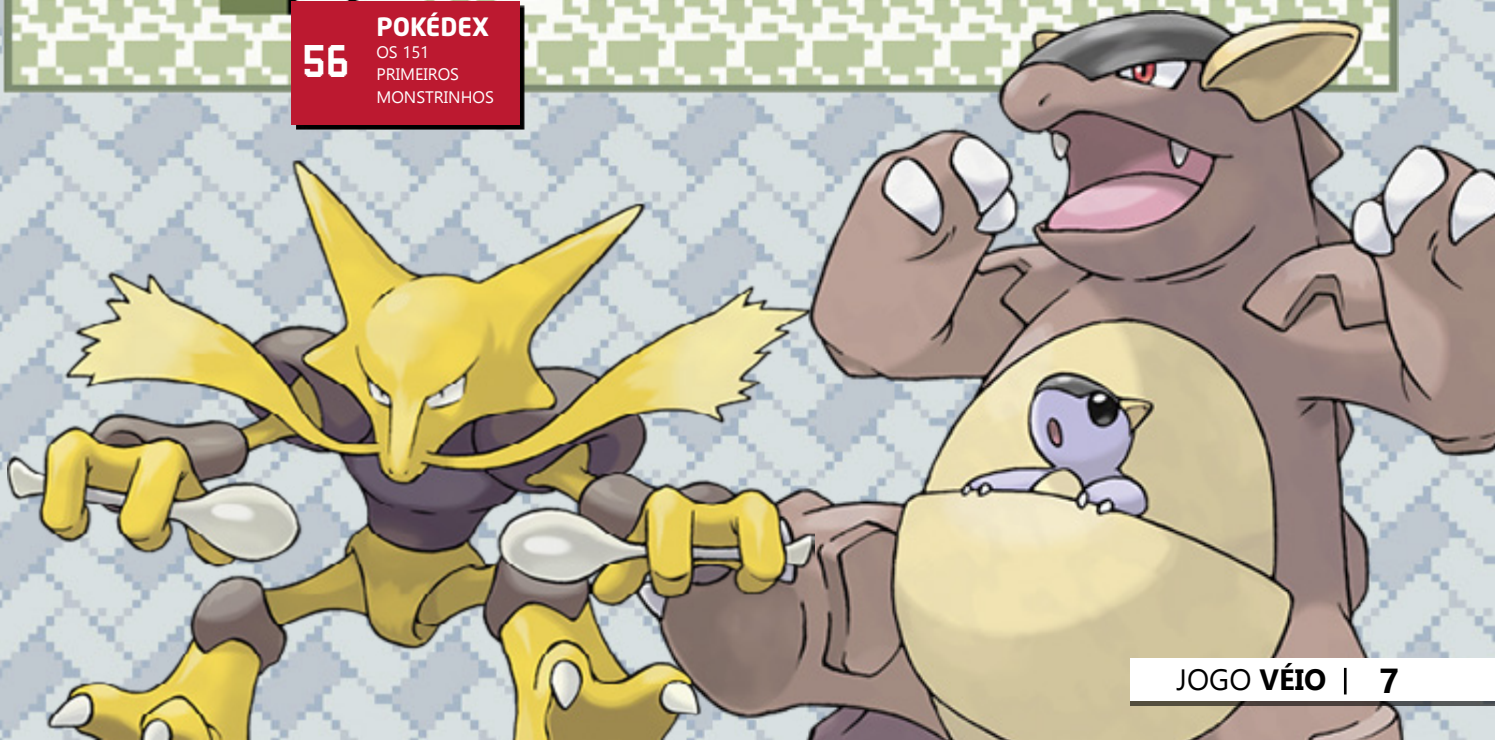
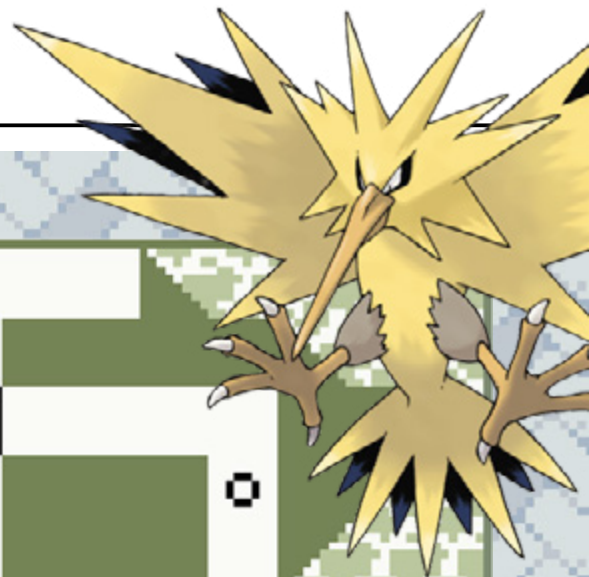
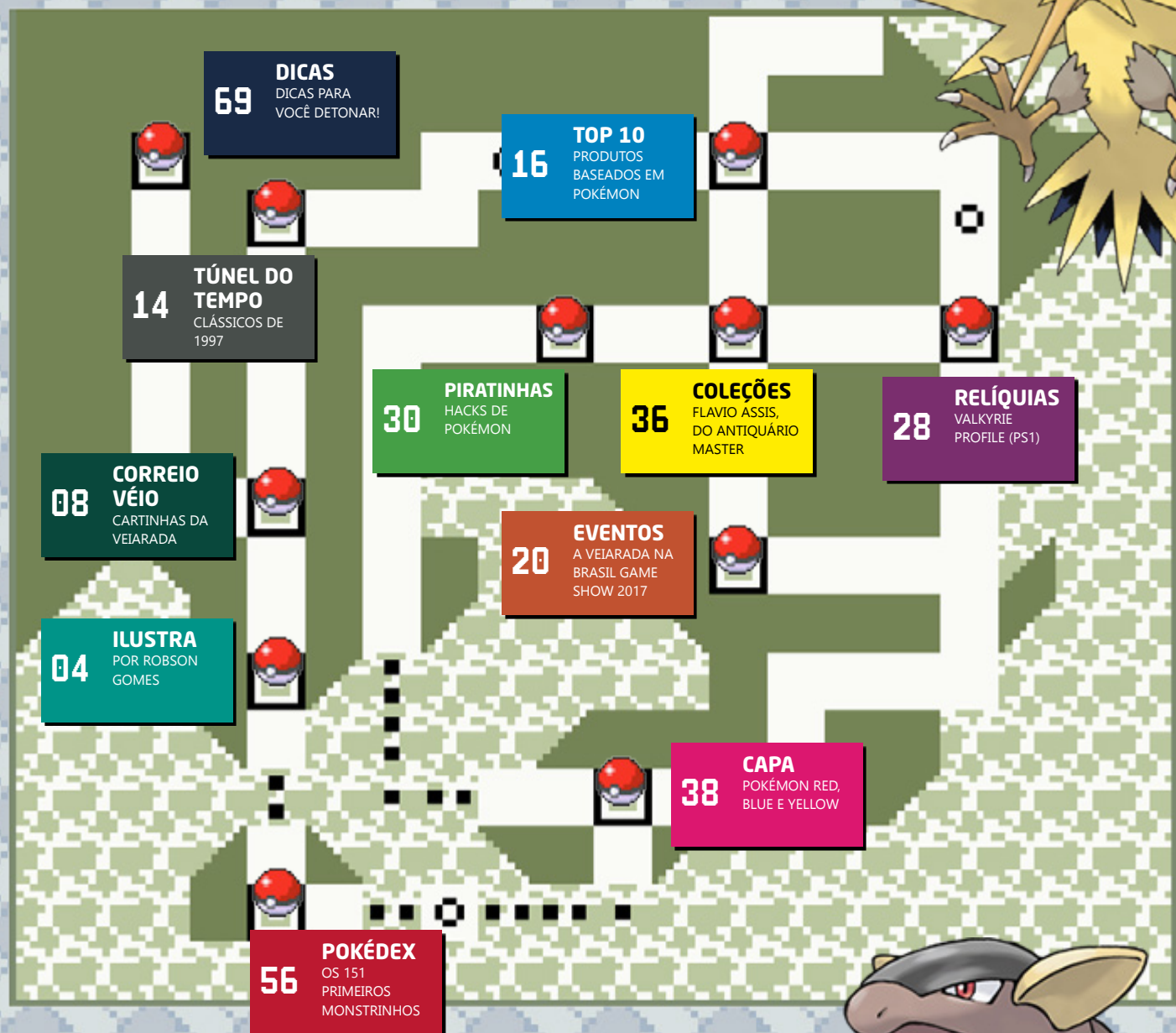
Tudo isso aconteceu antes de o desenho chegar ao Brasil, e isso tem mais de vinte anos já. Mas ainda é uma lembrança muito rica e atual, principalmente porque a tal Poké-Febre ainda está a solta, infectando a juventude aqui e ali.

Para homenagear Satoshi Tajiri, Pokémon e o amigo que me deu o disquete, fizemos essa edição recheada de conteúdo bacana sobre os monstrinhos de bolso. Falamos dos jogos, dos produtos derivados da marca, de 'hacks' baseados na série, e ainda fechamos com a Pokédex dos 151 pokémon iniciais. Esperamos que curta!

Ah! O meu primeiro time foi: Charizard, Gyarados, Golem, Alakazam, Dugtrio e Raichu!

Véio, o líder "de fogo"

ÍNDICE

REVISTA JOGO VÉIO #5:

Enviem suas cartinhas para o e-mail **contato@jogoveio.com.br** que a gente responde com prazer!

SEUS DESALINHADOS!

Jefferson Xavier

Meus caros, estão de parabéns pelo trabalho de vocês.

Se posso dar um dica, utilizem alinhamento de texto, pra deixar com ar mais profissional...

De resto está perfect! Abraço!

Oi, Jeff! A gente usa alinhamento de texto sim: alinhado à esquerda!

Brincadeiras à parte, entendemos o seu ponto. Em nossa defesa, usamos esse alinhamento porque casa melhor com a nossa proposta de ser uma revista digital. Os textos justificados ficam ótimos impressos, mas na web a gente prefere dessa forma. Vai de cada um! Esperamos que continue conosco, mesmo que sejamos um pouco "desalinhados"! ;)

JUNIOR RESPONDEU!

Dulles Júnior

Meu nome é Dulles Júnior e amo relembrar o quanto estou velho com a RJV! Jogava Atari 2600, Mega Drive e fechava os jogos assim que os ganhava! Hoje tenho os consoles mais novos, mas eles não roubam o trono dos meu velhinhos, não!

PS: Ariane Franco, eu sou superior no quesito videogame, não importa a época!

Opa! Já dizia minha vózinha: em briga de marido e mulher, ninguém mete a colher! ;)

JABÁ ELOGIOSO!

Marcelo Tavares

Descobri recentemente o site e as revistas de vocês!

Primeiramente, a qualidade gráfica, em todos os aspectos, está maravilhosa! Não fica devendo em nada para algumas revistas hoje em circulação no Brasil como a OLD!Gamer e a Warpzone! Pelo contrário: estão com um visual superior, diagramação limpa, imagens extremamente caprichadas e muito amor na escolha das ilustrações. CONGRATULATIONS!

Obs.: Se houver possibilidade em algum cantinho para a próxima edição, gostaria de publicassem algo a respeito dos Mini Arcades que produzo, vou deixar o site, caso tiverem tempo e curiosidade visitem ok!

Link: www.playpixel.com.br

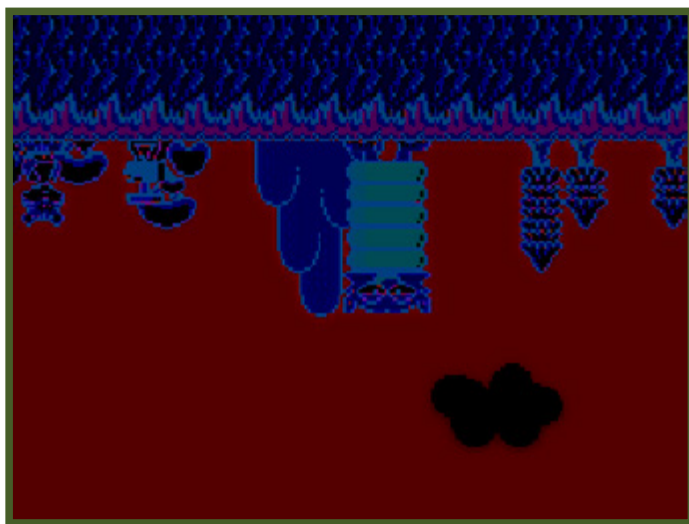
Véio Marcelo, agradecemos de coração pelo carinho. A WarpZone e a OLD! são nossas inspirações para seguir produzindo material de qualidade para a veiarada! Tá dado o link da PlayPixel!

TELA MALUCA

Little Nemo, veiarada! O último Tela Maluca foi difícil? Não recebemos tantos e-mails quanto da última vez! Em compensação, teve gente mandando mensagem cinco minutos depois de a revista ser lançada! Eis os vencedores:

José "Zemo" Yoshitake, Anderson Ribeiro, Stephan Houat, Fernando Almeida e Alessandro Silva.

Vamos dar uma facilitada de novo, pra ver se vocês acordam! Dessa vez o jogo é de Master System, e inclusive teve uma versão alterada oficialmente pela Tectoy! Molezinha, pra dar mais chances de a veiarada acertar! Essa tá babinha! ;D

Se quiser ver o seu nome registrado na nossa galeria de vencedores, mande a sua resposta pra gente no e-mail: **contato@jogoveio.com.br**.

TRIO RGB

Dando continuidade ao plano de expansão do Jogo Véio, revelamos no último mês de outubro um novo trio de personagens para o site.

Ruy, **Blue** e **Gabi** vão assinar como editores das próximas edições da Revista Jogo Véio Pocket, além de outros projetos que estamos elaborando.

O trio foi concebido pelo nosso ilustrador, **Eduardo Paiva**, com a participação de todos os apoiadores do Jogo Véio.

Ruy, o vermelho, já havia sido apresentado na última edição da Revista Jogo Véio Pocket, especial de jogos de luta.

GAME BOY!

Em um dos últimos desafios que fizemos à veiarada na nossa fanpage, pedimos que mandassem fotos dos seus Game Boys, pra gente postar aqui! Dá uma olhada nessas belezinhas!

Adriano Ramos dos Santos

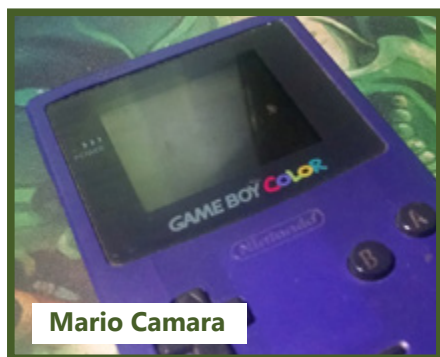
Ilson Vargas

Fabio Almeida

Renan Baggio

Tiago Reis

Israel Ribeiro

Victor Alex Montenegro

Mario Camara

Willian Rodrigues

Valmir Palhano

Hermano Ribeiro

Leandro Lazari

Thomas Silva

Bruno Dias

VÉIOTUBERS

CANAIS PARCEIROS DO JV

16 BITS DA DEPRÊ

No canal da página 16 Bits da Depressão você encontra verdadeiras obras de arte reinterpretadas com muito humor.

Destaque máximo para as paródias de música popular do Brasil e do exterior, sempre com a participação mais do que especial dos personagens de jogos clássicos. Obrigatório!

CLIQUE AQUI PARA CONHECER O CANAL

ASILO NA MÍDIA

JOGO VÉIO NO BLOG DA TECTOY!

PALAVRA DE FÃ - 08/09/2017

Conheça a Revista Jogo Véio, publicação digital inspirada nas antigas revistas de videogames!

Assim como a própria Tectoy e as saudosas locadoras (feriadão está aí, já garantiu aquele lançamento?!), as revistas de videogames foram parte importante da cultura gamer no Brasil lá nos anos 80/90, que infelizmente foram perdendo a força com a chegada da internet e os efeitos da globalização no início do século XXI. Antes da internet, o

No último dia 8 de setembro, nós tivemos a honra de ceder uma entrevista para a equipe do **Blog da Tectoy**!

Sim, Véios! Eu, do alto da minha idade avançada, tive a honra de falar sobre o projeto do Jogo Véio, nossas inspirações e do quanto os consoles da SEGA foram importantes para a construção da infância de muita gente!

A ficha ainda não caiu e nós estamos super gratos pelo carinho e reconhecimento do nosso trabalho! Quem quiser ler a matéria na íntegra, é só clicar na imagem aí do lado, ok?

PIXEL NINJA

O NINJA MAIS ZUERO DOS RETROGAMES

LEIA TAMBÉM

VOCÊ JÁ LEU NOSSAS EDIÇÕES ANTERIORES?

EDIÇÃO 03 - JUN/2017
CASTLEVANIA: SOTN

EDIÇÃO 04 - AGO/2017
SONIC NO MEGA DRIVE

EDIÇÃO POCKET 01 - OUT/2017
50 JOGOS DE LUTA

100% gratuita e digital, a Revista Jogo Véio pode ser lida no seu Smartphone, Tablet ou PC. Clicando nas imagens acima você tem acesso às edições anteriores, além de poder conferir o nosso site. Divulgue para os seus amigos nas redes sociais, e-mail, sinal de fumaça... Vamos propagar o resgate aos velhos tempos e colaborar com o crescimento do maior Asilo Retrogamer do Brasil.

REDES SOCIAIS

ACOMPANHE O JOGO VÉIO

Fanpage | Asilo Retrogamer | Twitter | YouTube | Telegram

TÚNEL DO TEMPO
AGOSTO, SETEMBRO & OUTUBRO - 1997

Viaje no tempo conosco! Veja aqui os jogos que deram o que falar há vinte anos! E boa parte deles ainda dá um caldo!

REVISTAS DA ÉPOCA

Super GamePower #34
Setembro 1997

Ação Games #119
Setembro 1997

*Scans cedidos pelo site RetroAvengers.com.br

FATOS MARCANTES DO MUNDO

05/09
Morre Madre Teresa de Calcutá.

06/09
Realizado o funeral da Princesa Diana. A transmissão de TV foi assistida por 2.5 bilhões de pessoas.

BREATH OF FIRE III
Capcom / Setembro de 1997

Primeiro título da franquia no console da Sony, e já foi um tiro mais que certeiro! Com elementos em três dimensões e um sistema de combate renovado, Breath of Fire III ficou marcado como um renascimento para a série.

A história novamente é centrada em Ryu, o último membro dos "The Brood", uma raça que pode se transformar em dragões. Mais um clássico dos RPGs lançados para PS1.

ULTIMA ONLINE
Origin Systems / Setembro de 1997

Ultima Online foi um dos primeiros MMORPGs da história, muito antes da popularização do gênero.

Criado por Richard Garriott (que mais tarde seria o responsável por Lineage II), UO teve uma comunidade ativa por anos a fio, contando inclusive com um grande set de expansões, prolongando sua vida por mais de doze anos.

A EA chegou a cogitar uma sequência, mas ficou só no papel.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS
Argonaut - Julho de 1997

Mais uma mascote que se perdeu com o passar dos anos...

Croc chegou a fazer algum sucesso, principalmente a versão de PlayStation 1. Nada comparado a Crash Bandicoot ou Spyro, mas ainda assim um bom jogo.

Além do console da Sony, Croc recebeu ainda versões para Saturn e PC, além de uma versão 2D plataforma para GBC.

AGE OF EMPIRES

Ensemble / Outubro de 1997

Um dos maiores jogos do gênero RTS, sem nenhuma sombra de dúvida! A prova disso é que a série continua recebendo atualizações e novos capítulos até os dias de hoje, sempre com inovações e melhorias na parte visual.

O sucesso de AoE foi tanto, que chegou a gerar um spin-off sobre povoados mitológicos, além de receber algumas versões online. Esses desvios da franquia não foram vistos com o mesmo brilho da série original.

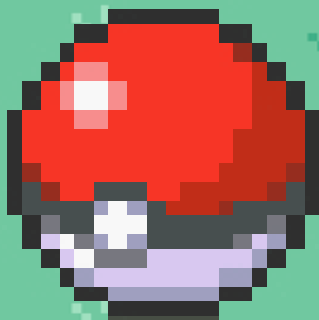
MORTAL KOMBAT 4

Midway - Outubro de 1997

O primeiro título da série a apresentar gráficos tridimensionais! E não só isso, promoveu uma verdadeira faxina no elenco.

Mortal Kombat 4 trouxe novos lutadores e aposentou alguns outros. No lugar de Shao Kahn temos o deus caído Shinnok e o feiticeiro Quan Chi.

Personagens como Tanya, Reiko, Fujin e Jarek estão entre os estreantes da vez.

Participe das nossas enquetes no Facebook acessando o grupo Asilo Retrogamer:
http://bit.ly/asiloretrogamer

OS 10 MAIS: POKÉ PRODUTOS

RELEMBRE CONOSCO OS BRINDES E PRODUTOS DA POKÉMANIA DOS ANOS 90

O sucesso de determinada série ou jogo pode ser medido pela quantidade de produtos e quinquilharias que são vendidos por aí com aquela marca.

Pokémon foi a mania da molecada no finalzinho dos anos 90. Uma mania bem grande, que começou com a popularização dos jogos no ocidente, mas que ganhou uma proporção maior mesmo com a estreia do anime em todo mundo.

Nós brasileiros pudemos assistir às aventuras de Ash e Pikachu na TV Record (no programa da Eliana, lembra?) e no Cartoon Network. Eles eram 151, depois 251, e hoje já passamos dos 800! Chocante, não?

Aproveitando que a matéria de capa desta edição é sobre Pokémon Red, Blue e Yellow, fizemos um Top 10 com os produtos baseados na série que mais marcaram a infância da molecada por todo o Brasil.

Pobres mães e pais, que tiveram suas carteiras depenadas por uma série de ataques super-efetivos...

“Mãe, compra! Por favor! Eu prometo que nunca mais faço bagunça!”

10. TAZOS

Se tem uma pessoa em quem nós gostaríamos de dar um abraço, certamente é no cidadão que inventou os Tazos. Essas figurinhas redondinhas que vinham de brinde nos salgadinhos da Elma Chips viraram febre entre a molecada, pois além de serem itens colecionáveis, ainda dava pra jogar na hora do recreio.

Os primeiros tazos lançados no Brasil não eram de Pokémon, mas de desenhos animados da Warner Bros. Você ainda tem os seus? Hoje eles valem uma graninha, sabia?

9. ÁLBUM DE FIGURINHAS

Jogada de mestre da Panini! Surfando no sucesso do desenho, exibido na época pela Record na TV aberta, e pelo Cartoon Network na TV por assinatura.

A Panini é mestra em publicar álbuns de figurinha e despertar a febre, tanto nas crianças pequenas quanto nas maiores.

O mais bacana desse álbum é que era possível de fato ‘capturar’ todos os 150 Pokémon de Kanto. Alguns deles, aliás, eram desconhecidos para boa parte do público, já que só foram aparecer em episódios lançados tempos depois.

Esse não foi o único álbum da franquia no Brasil, mas foi o mais famoso deles.

8. GASHAPONS

As famosas máquinas de brindes que cobravam uma moeda de R$1,00, lembram?

Aqui no Brasil elas se tornaram muito populares como máquinas de chiclete e de “bolinha perereca”. Mas vira e mexe, dava pra achar uma maquininha de qualidade melhor, com itens de Pokémon e Super Mario Bros. E é claro que essas belezinhas aí eram colecionáveis, com trocentos modelos de Pokémon diferentes.

Manhêeee, eu quero!

7. JOGO DE TABULEIRO

Esse jogo chama-se "Pokémon, Mestre dos Treinadores", e foi lançado pela Hasbro lá fora, com adaptação da Estrela para o mercado brasileiro.

Não é perfeito, mas emula de maneira divertida o esquema de captura dos Pokémon, separando-os por ranking com diferentes níveis de dificuldade na hora de capturá-los.

O mais bizarro é que todos os personagens são o Ash, só mudando a cor de fundo da pecinha. Cadê o Gary Carvalho?

6. CD DE MÚSICAS

Esse é, muito provavelmente, o item que nos desperta menos saudades de toda a lista.

As músicas eram meio chatinhas, com exceção da versão completa do Poké Rap e da abertura original, que já estava impregnada na cabeça da veiarada.

O CD com a trilha sonora do primeiro filme era muito melhor!

5. BICHINHOS DO GUARANÁ

Admitam: essa ideia é bastante original! Encaixar mini-pokébolas nas tampinhas das garrafas de guaraná é fantástico! Os monstrinhos até que eram de qualidade questionável, mas naquela época o que viesse era lucro. Todo mundo colecionou!

Boteco de OA

4. CARDS ELMA-CHIPS

Mais um brinde que vinha nos salgadinhos da Elma Chips!

Esses mini-cards traziam as criaturinhas de bolso com alguns atributos fictícios no verso, no melhor estilo Super Trunfo.

Tempos mais tarde eles lançaram uma segunda versão, já com os monstrinhos de Johto, mas no lugar dos atributos numéricos, o sistema usava símbolos do Jokenpô.

3. POKÉMON CLUB

Esse é um dos itens que eu mais sinto falta até hoje. Desde muito novo, sempre tive uma identificação absurda com revistas de todo tipo, e a Pokémon Club foi uma das que mais curti na infância.

O conteúdo se dividia entre passatempos, informações sobre os monstrinhos e a série animada, além de trazer os episódios do desenho em forma de histórias em quadrinhos.

Somando todo esse conteúdo com a fase áurea da Nintendo World, era certa a felicidade dos treinadores pokémon brasileiros. Saudades!

2. POKÉMON TCG

Um dos poucos itens dessa lista que ainda é possível achar com facilidade. Na verdade, hoje em dia é até mais simples de comprar um deck de Pokémon TCG, já que eles agora estão a venda em qualquer banca de jornal.

Caso nunca tenha jogado, recomendamos que pare tudo e baixe já as versões digitais para descobrir um novo mundo de estratégia Pokémon.

Aliás, essas artes das cartas também são de encher os olhos, uma mais bonita que a outra!

1. JOGOS DE GAME BOY

E o primeiro lugar da lista, claro, ficou com os cobiçadíssimos jogos de Game Boy. O começo da longa jornada dos monstrinhos de bolso, antes do estrelato e das cifras monumentais.

Pokémon Red e Pokémon Blue (ou Green no Japão) merecem um espaço cativo no Hall dos maiores jogos de todos os tempos, e disso ninguém tem dúvidas!

Vida longa aos Pokémon!

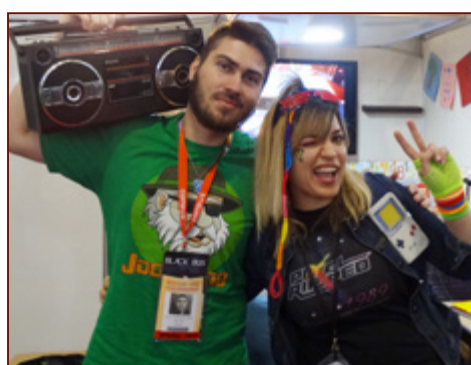
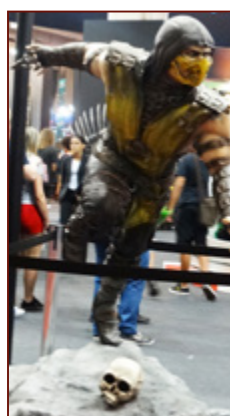
Aconteceu em São Paulo, entre os dias 11 e 15 de outubro, a décima edição da **Brasil Game Show**. Nós estivemos lá e temos muitas histórias para contar!

A PRIMEIRA BGS

A GENTE NUNCA ESQUECE

A metrópole paulistana pode ser encantadora para um rapaz nascido e criado em uma cidade do interior, com cerca de 60 mil habitantes – na qual o PlayStation 2 ainda é o console dominante. As idas à capital marcaram um capítulo especial em minha vida; contudo, dessa vez eu não estava indo a um show de rock ou em busca de trabalho, mas para o evento de games mais importante, não só do país, mas de toda a América Latina.

Lá estava eu, maravilhado e ao mesmo tempo estarrecido pela magnitude do lugar, sendo bombardeado com luzes e sons por todos os lados. Me senti como uma criança perdida em uma locadora com dezenas de títulos disponíveis. Saí correndo pelos corredores jogando e olhando tudo que era possível: jogos de última geração, jogos independentes, action figures (ou "hominhos", como dizíamos na infância), revistas especializadas, e outros tantos produtos relacionados ao assunto, até me deparar com um cantinho especial dedicado aos antigos fliperamas, onde havia uma máquina de pinball da Sega: Apollo 13. Não via uma daquela há décadas. Se esse havia sido apenas o primeiro dia, imagina o que estava por vir.

No segundo dia, a feira estava bem mais movimentada. Cheia de pessoas que, assim como eu, amam videogame. Fui apresentado a editores de revistas sobre jogos antigos, podcasters, youtubers, cosplayers, jornalistas, escritores, desenvolvedores, designers e tive a oportunidade de conhecer Eidy Tasaka, o Véio (em pessoa). Nesse momento, pude perceber o quanto os jogos, mais do que qualquer outra coisa que conheço, podem aproximar as pessoas a ponto de render projetos, ideias e parcerias apenas em uma única tarde. E que esse evento não é apenas

Foram cinco dias loucos e corridos, mas que deixarão saudades.
Nas fotos logo acima: Lucas Rodrigues e Ana Ribeiro, de Pixel Ripped 1989; Eidy Tasaka e Felipe Gugelmin (Voxel);
Ao lado: Caio Hansen (Retrogeek), Ricardo Ronda (WarpZone), JP Moraes (Retrogeek) e Eidy Tasaka

uma feira de games onde se concentram os principais lançamentos da geração atual, mas um lugar onde gamers de todos os cantos do continente podem interagir entre si. A sensação é de pertencer a uma grande família e estar em um local repleto de pessoas que se identificam e compartilham das mesmas paixões.

O terceiro dia foi, com certeza, o melhor de todos. Quatro dos membros do time da revista Jogo Véio estavam lá e finalmente pudemos passar um tempo juntos. Participamos de uma entrevista com o **Zona E**; de um episódio do podcast **Retrogeek** e trocamos muita informação com dezenas de outros "players". Os últimos dois dias foram mais focados no mercado de jogos indies e na coleta de depoimentos para futuras matérias. Infelizmente, citar neste espaço todo o material que foi colhido durante esses dias é impossível, já que mais de 50 pessoas foram entrevistadas. No entanto, posso afirmar com convicção que o Brasil possui uma indústria de jogos promissora e teremos ótimos lançamentos para os próximos anos. Entre os indies que estavam no evento, gostaria de mencionar 3:

VALGARD AND THE ARMOR OF ACHILLES

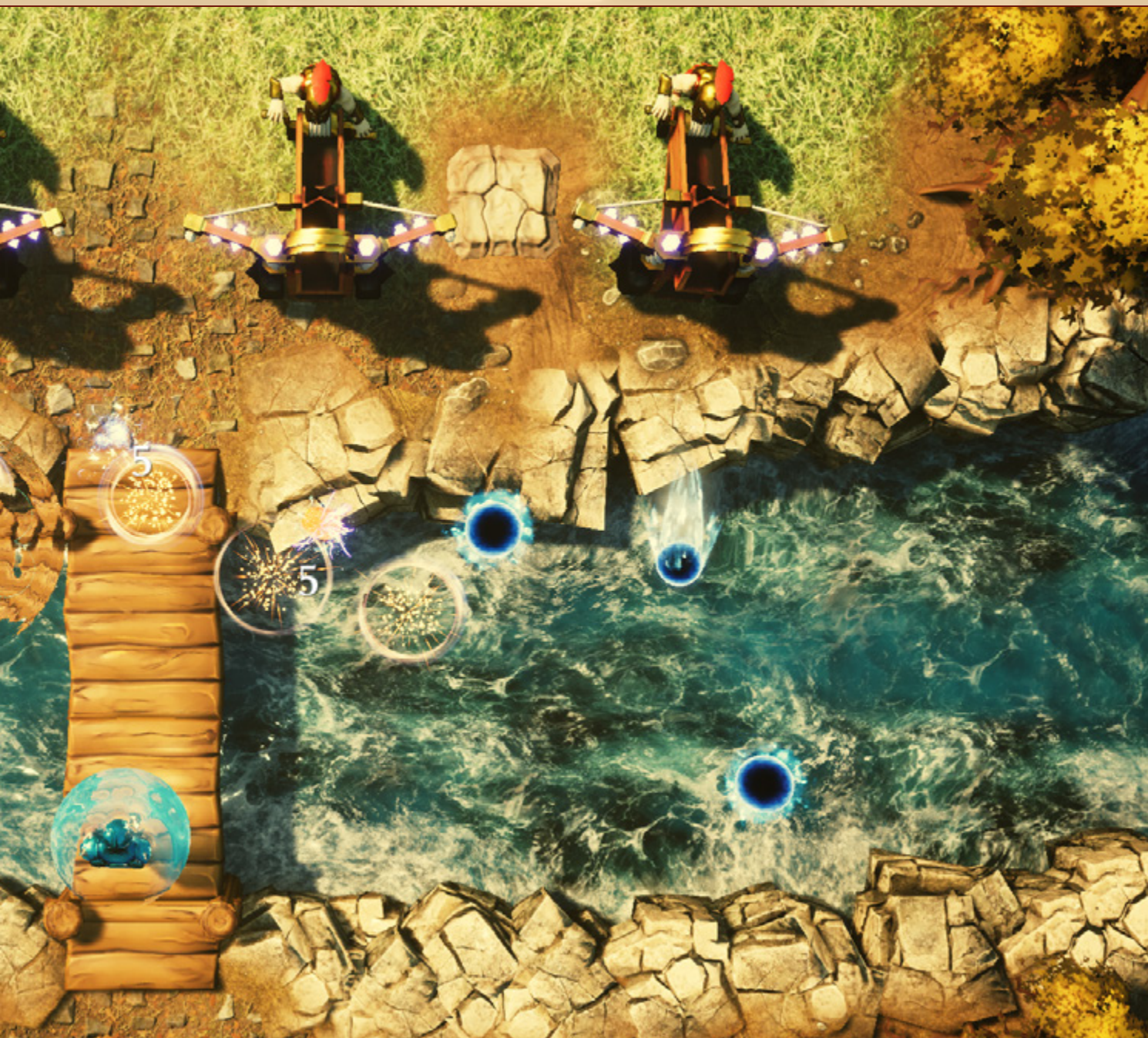
Conversamos com **Gabriel Dagostin**, designer do projeto **Valgard and the Armor of Achilles**, e ficamos impressionados. Um shmup com visão top-down que lembra o clássico **Knightmare**, do MSX. O jogo, apesar do visual totalmente renovado (nada de gráficos pixelizados), irá agradar aqueles que curtem um bom e véio bullet hell.

A versão do jogo disponibilizada para testes na BGS tinha cara de versão final, tamanha a riqueza de detalhes tanto na parte visual, quanto no gameplay.

Veja mais de Valgard no site da Revolver Game Studio, a empresa responsável pelo desenvolvimento dessa maravilha: **http://revolver.gs/**

Essa imagem aqui do lado é de Knightmare, um dos jogos mais marcantes de toda a biblioteca do MSX. Ver um jogo resgatar essa essência hoje em dia nos dá esperanças de que a humanidade ainda tem salvação

Cyclops Brontes

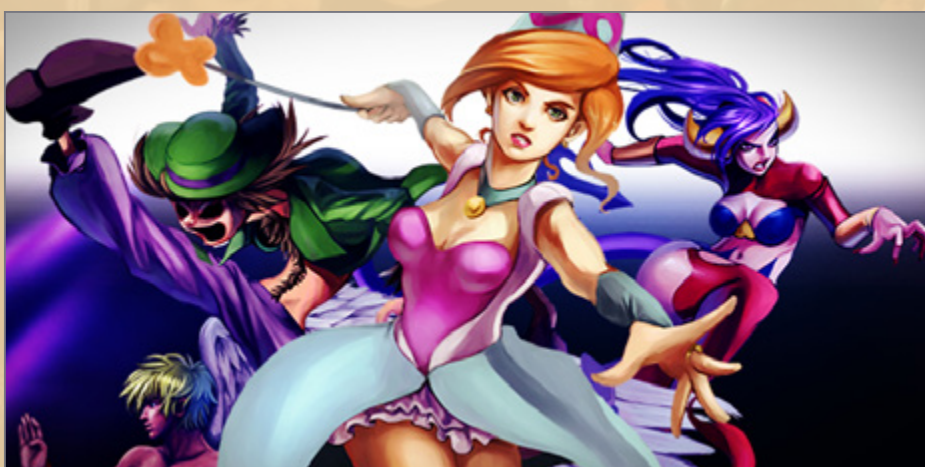
3
00020425

TRAJES FATAIS

Conversamos também com **Jonathan Ferreira**, um dos sócios da Onanim e responsáveis pelo jogo de luta Trajes Fatais.

TRAF é uma das grandes promessas do mercado brasileiro, cujo lançamento está marcado para o primeiro semestre de 2018.

A história gira em torno de uma festa à fantasia que tomou um rumo inesperado, fazendo com que os seus convidados ganhassem poderes correspondentes aos seus trajes.

A parte visual tem um quê de The King of Fighters que torna a experiência bastante familiar. Já queremos jogar.

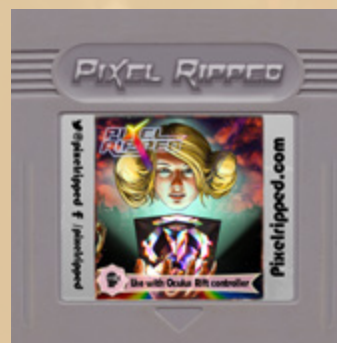
https://onanimstudio.itch.io/

Um dos pontos fortes de TRAF é o carisma de seus personagens. Lucy e Lourenço já se tornaram os queridinhos, antes mesmo de o jogo ser lançado

PIXEL RIPPED 1989

Voltamos para 1989, ano de lançamento do portátil mais famoso de todos os tempos: o Game Boy.

Em Pixel Ripped 1989 a nossa missão é, basicamente, tentar jogar videogame em plena sala de aula. Difícil, né?

Para tornar essa experiência o mais real possível, Pixel Ripped faz uso de realidade virtual (VR) e nos deixa sentir na pele os apuros de Nicola, a protagonista do mundo "real", tentando ser bem sucedida nas fases do seu Game Boy, sem que a professora a pegue no flagra.

Toda essa viagem é fruto da mente criativa de Ana Ribeiro. Você pode conferir o projeto em: **http://www.pixelripped.com/**

Além destes, dezenas de outros projetos merecem destaque: Avalom, Black Iris, Magicap Castle, Space Rider, Eternity, Yokai Killer, Galaxy of Pen & Paper, Zaal Jinn, Dark Elf, Game of Kings, entre outros. Seja pixel ou 3D, RPG ou aventura, multiplayer ou singleplayer, para jogar no PS4 ou no celular, existem jogos para todos os públicos. A indústria de games brasileiros está bem servida de profissionais extremamente qualificados.

Bom... chegou a hora de partir. Foram os melhores e mais produtivos dias de toda a minha trajetória, enquanto gamer. Vender meu Super Nintendo para comprar as passagens para São Paulo foi a decisão mais difícil que tomei nos últimos meses, mas não me arrependo nem um pouco. É melhor ficar sem videogame do que sem amigos (gamers)!

Cada um dos momentos que passei na Brasil Game Show de 2017 me ajudaram enxergar que estou no caminho certo e irei contribuir para a, não tão recente assim, história dos jogos digitais no Brasil, seja na forma de um redator de revistas digitais, escritor, desenvolvedor ou simplesmente jogador, não importa. Afinal, "o verdadeiro poder é o de preservar o que é estimado por você", já dizia Wild Arms.

Nos vemos em 2018? Com certeza! E esperamos ver toda a veiarada reunida por lá mais uma vez. Já estou com saudades...

No topo, o time Jogo Véio e amigos, da esquerda para a direita: Lucas Rodrigues, Caio Hansen (Retrogeek), Fabio Zonatto, Eidy Tasaka, Sora Renard e Matheus Henrique; Logo abaixo, a turma idosa da sala de imprensa: O time do Jogo Véio com os amigos Caio Hansen, David Vieira (WarpZone), Edu Aurrai (Reloading), Fernando Endo e Anderson Bernardino (Super Game Brothers)

Toda edição nós vamos recordar um jogo raro aqui na Revista Jogo Véio. O título da vez é Valkyrie Profile, um dos RPGs mais interessantes da geração 32-bit.

Valkyrie Profile (PS1)
RPG - Enix
JP 1999 / US 2000
Grau de raridade: 7/10

AUTOR **ÍTALO CHIANCA**

O sucesso de Pokémon no Game Boy foi tão grande que logo despertou o interesse da turma de olho de vidro e perna de pau!

HACKS DE POKÉMON

PIKACHU NO SUPER NINTENDO?

Primeiro vieram os jogos, a trilogia original que arrebatou milhares de fãs. Pouco tempo mais tarde, surgiu o anime que ajudou a massificar a marca Pokémon em todo o mundo. Os monstrinhos de bolso invadiram a cultura pop e apareceram em diversos produtos de nichos diferentes: tazos, figurinhas, bonecos e peças de roupa, genéricos do guaraná (caçulinha), mangá, pelúcias, entre outros (vide matéria da página 16).

A não ser que você tenha sido um véio das cavernas durante a segunda metade dos anos 90, certamente você viu, ouviu, comprou ou jogou alguma coisa relacionada a Pokémon na época. Os Pokémon eram quase tão reais quanto desejávamos que fossem.

Imagine o produto mais absurdo que vier em sua mente. Imaginou? Pois saiba que, por mais estranho e exótico que possa parecer, existe uma versão Pokémon disso. Naquele momento, não existiam limites para a imaginação dos fãs. Quer um exemplo? Imagine entrar em uma locadora de bairro e dar de cara com um lindo e reluzente cartucho de Pokémon Stadium para... Super Nintendo?

Os nomes dos monstrinhos foram alterados para versões desconhecidas como Dogas (Koffing), Mu (Mewtwo), Kames (Blastoise) e Kabic (Snorlax). Esses nomes são, na verdade, versões reduzidas dos nomes originais japoneses

O desejo dos fãs

Tendo iniciado sua trajetória nos videogames com Pokémon Red e Blue, lançados para GameBoy em 1996 no Japão (1998 nos EUA), os monstrinhos de bolso chegaram durante um momento de transição entre os consoles da época. Sega Saturn, PlayStation e Nintendo 64 eram o futuro dos jogos eletrônicos com seus gráficos poligonais e estilo realista. Desse modo, quando a "mania" Pokémon invadiu a cultura pop, o Super Nintendo ficou "oficialmente" de fora da festa.

Enquanto a franquia rendia novas temporadas no anime, produções cinematográficas e continuações nos portáteis, o Nintendo 64 era o único console de mesa da empresa a receber um título da série. Diferente da proposta original no GameBoy, no 64 tínhamos o Pokémon Stadium, um jogo de estratégia com combates por turnos.

Mas e o console de 16 bits Nintendo? Por que essa geração foi pulada? Naquele momento, o SNES ainda sobrevivia em meio aos novos consoles, principalmente no Brasil, onde permanecia como um dos preferidos nas locadoras de videogames e nos lares de muitos jogadores. Sendo assim, a turma dos 16-bits também queria fazer parte dessa febre. E se a Nintendo não se atreveu a fabricar o jogo, a pirataria resolveria esse problema!

Arena Pokémon

Após a consagração das primeiras aventuras nos portáteis (e o início da saga em cores no novo Game Boy), veio a versão de Nintendo 64 aproveitando o sucesso dos monstrinhos. O jogo os colocava em alucinantes batalhas estratégicas por turnos, com direito a bonitos gráficos 3D e vários efeitos de iluminação, característicos dessa geração de console. E, "inspirado" nesse game, uma empresa desconhecida resolveu desenvolver a sua própria versão para o Super Nintendo.

Seguindo a mesma premissa de combates por turno, Pokémon Stadium do SNES trazia alguns poucos Pokémon, uma estratégia de luta básica, gráficos comuns e alguns efeitos sonoros genéricos — com destaque para o plágio da canção Gravity Beetle de Megaman X3. São dois modos de jogo disponíveis: arcade e VS. Para zerar ou enfrentar um amigo, o jogador tem à disposição 12 Pokémon, todos com seus nomes modificados. Lizad (Charizard), Pikag (Pikachu), Pulin (Jigglypuff), Mu (Mewtwo) e outras pérolas.

A jogabilidade foi retirada do jogo Yu Yu Hakusho: Tokubetsu Hen, ou seja, basta carregar a barra de energia, escolher um dos ataques e torcer para acertar o adversário que, por sua vez, tentará se defender ou desviar o golpe. A experiência é simples e bem curtinha, mas suficiente para fazer a alegria dos jogadores que não tinham um Nintendo 64 em casa.

POKÉMON JADE E DIAMOND?

O universo de Pokémon abrange uma infinidade de versões 'alternativas'. Claro, a grande maioria tem qualidade duvidosa e sequer chega aos pés da franquia original. Mesmo assim, essas cópias chegaram de baciada no mercado brasileiro, confundindo a cabeça dos jogadores e dos pais menos atentos.

Pokémon Jade e Diamond (Game Boy): Essas duas versões foram as mais comuns nas banquinhas de pirataria por todo o Brasil. O fã mais atento não se deixaria enganar, já que a qualidade das capas deixava bastante a desejar.

O título original foi produzido na China, e chama-se Keitai Denjuuu Telefang. Por mais que a parte visual lembre vagamente Pokémon, basta jogar por alguns minutos e você logo percebe que se trata de uma cópia bem meia-boca.

Quer uma alternativa aos monstrinhos de bolso? Vá de Dragon Quest Monster, que é bem melhor!

O sistema de batalha lembra bastante o jogo de luta de Yu Yu Hakusho para Super Nintendo. Dói um pouco dizer isso, mas até que os gráficos não são tão ruins

POKÉMON GOLD E SILVER NO SUPER NINTENDO?

A nova geração

Conforme a série foi atingindo altos níveis de popularidade e enchendo cada vez mais os cofres dos seus criadores, os romhacks (versões alteradas dos jogos originais, geralmente feitas sem a autorização dos criadores) da franquia começaram a pipocar. Alguns deles, inclusive, ganharam bastante destaque por serem visualmente similares às versões originais.

Com o lançamento das versões Gold e Silver, os pirateiros não perderam tempo e trataram de criar uma versão alternativa Super Nintendo.

Diferente do original, que seguia o clássico estilo RPG, nessa versão o jogador controla um dos dois novos Pokémon iniciais: Chikorita ou Totodile, chamados de Chokorita e Waninoko no game. O jogo reaproveita tudo que foi criado/roubado para dar vida aos hacks anteriores e outros sucessos da época (como Digimon Adventure, por exemplo). Jogabilidade, música, sprites, gráficos, era tudo muito convincente para os mais desavisados.

Cada um dos personagens disponíveis possui características e habilidades próprias para enfrentar os desafios das quatro fases e tentar vencer Mewtwo. A grande novidade em relação aos seus antecessores é o nível de dificuldade que, por sinal, é implacável.

Criminosos, criativos, divertidos, exóticos, chame esses hacks do que quiser, mas foi graças a versões "alternativas" como essas que os fãs do Super Nintendo conseguiram se divertir durante a epidemia Pokémon. A qualidade da maioria pode ser bastante duvidosa, mas o que vale mesmo é a nostalgia, não é verdade?

OUTROS HACKS DE POKÉMON

MEWTWO STRIKES BACK

E se os Pokémon invadissem o mundo do Mario? Embora a Nintendo dificilmente faria isso naquela época, no jogo Mewtwo Strikes Back, hack lançado pela Lost-Soul em 2003, esse inusitado encontro aconteceu. O jogo é um hack maluco de Super Mario Bros 3, presente na coletânea Super Mario All-Star. Nele, vários sprites do título original foram trocados por outros que fazem referência ao universo Pokémon, começando pelo protagonista que, nesse clássico da pirataria, é o Ash.

Itens, ícones e inimigos foram completamente modificados. Não se assuste, por exemplo, ao se deparar com um Squirtle caminhando onde antes tinham Koopa-Troopas. É uma verdadeira loucura feita para pegar o embalo no sucesso da série.

POCKET MONSTER II

Tão querido quanto Sonic 4 para Super Nintendo, Pocket Monster II é o jogo definitivo de Pokémon para a plataforma. Esse hack safado, desenvolvido pela DVS Electronic Co. e lançado em 2000, coloca Pikachu em uma aventura de plataforma 2D bastante simples, mas que fez sucesso nas locadoras brasileiras durante o auge da franquia.

Nesse hack, você está no controle do simpático Pikachu, e o jogador precisa encarar cinco níveis saltando plataformas, derrotando inimigos, coletando itens e até enfrentando chefes no fim de cada fase. Graficamente, o game é um retalho formado com "roubos" de sprites de diversos jogos. Com um olhar atento, é possível identificar recortes de Tiny Toon Adventures: Buster's Hidden Treasure, Mr. Nutz, Quackshot, Skyblazer, Syd of Valis e até Super Metroid. A trilha sonora é copiada quase que na íntegra do jogo Bonkers.

Embora o título passe longe de ser bom, com certeza cumpriu o papel de levar as aventuras dos Pokémon para o Super Nintendo, fazendo assim a alegria de muitos fãs, mesmo que de forma ilegal. O sucesso de Pocket Monster foi tão grande que teve até uma continuação produzida exclusivamente para o... Mega Drive? Sim, e chama-se Pocket Monster II.

Eles levam o colecionismo a sério, fuxicando cada canto da internet e lojinhas perdidas atrás de itens novos! O Véio dono do tesouro da vez é...

FLÁVIO ASSIS

ANTIQUÁRIO MASTER

Flavio possui inúmeras versões do Master System, fora essa belíssima estante de jogos ao fundo na foto. Ele é dono do canal Antiquário Master, com curiosidades e unboxing de consoles e jogos clássicos

AUTOR **LUCAS RODRIGUES**

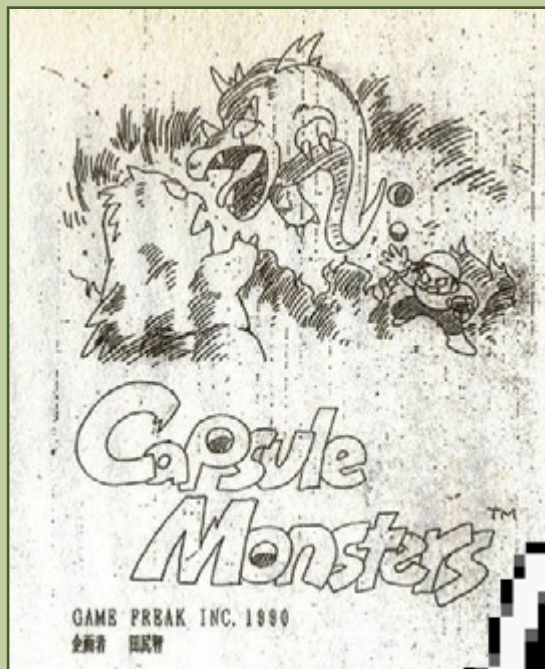
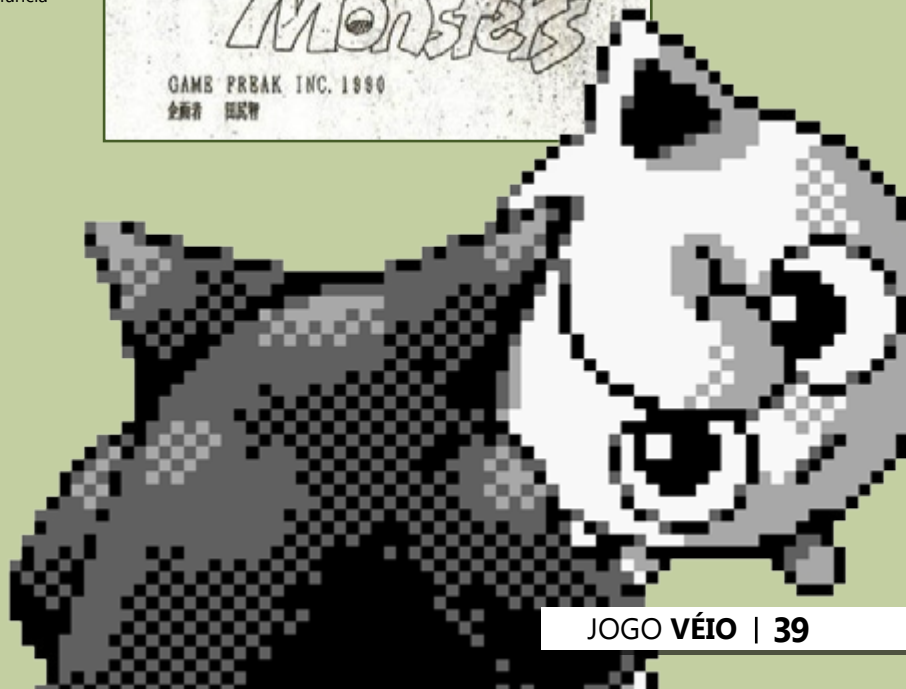
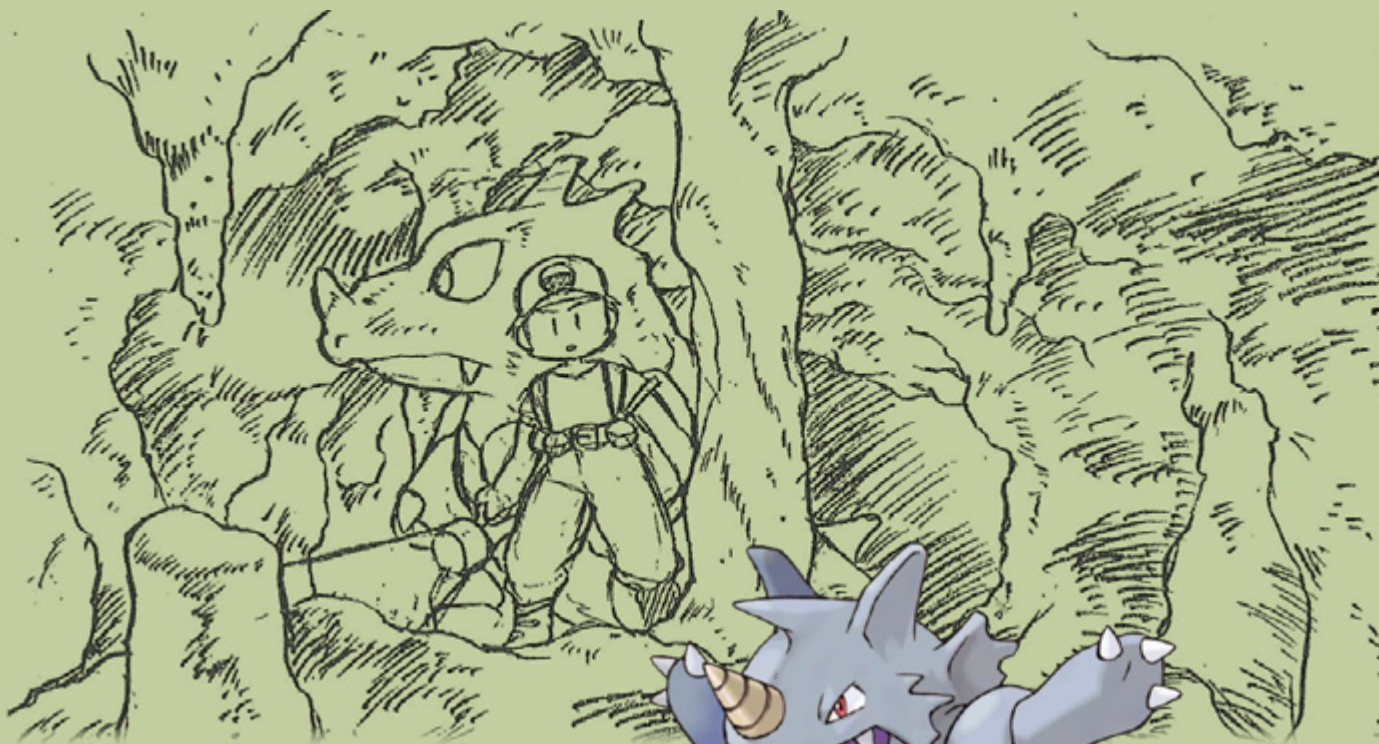
Quem poderia imaginar que uma brincadeira de criança daria origem a uma das franquias mais poderosas de todos os tempos. É claro que estamos falando de...

REVISITAMOS OS PRIMEIROS CAPÍTULOS DA FRANQUIA: RED, BLUE E YELLOW

Todos já fomos criança algum dia, mas para aquelas com criatividade "à mil", o "sonho" é o limite. Queremos ser astronauta, jogador de futebol, músico, médico, professor, Super Saiyajin e, por que não, Power Ranger também. No fundo, todos querem ser alguém e realizar coisas incríveis, e é nos jogos e desenhos animados que encontramos nossos modelos e aspirações iniciais.

No final da década de 90 houve uma "infestação" de pequenos monstros nos lares brasileiros que deixaram os pais de cabelos em pé ao ouvirem a decisão dos filhos a respeito da decisão sobre qual carreira gostariam de trilhar: tornar-se mestre Pokémon. Viajar pelo mundo e capturar todas aquelas simpáticas criaturinhas parecia muito promissor. Cadernos, revistas, canecas, álbum de figurinhas, produtos de supermercado e outras tantas quinquilharias com a estampa de Pikachu e cia podiam ser adquiridas praticamente em qualquer lugar. A criançada acordava cedo para assistir as aventuras de Ash Ketchum e seu fiel rato elétrico na busca pelo lugar mais alto do pódio nas competições de Indigo Plateau.

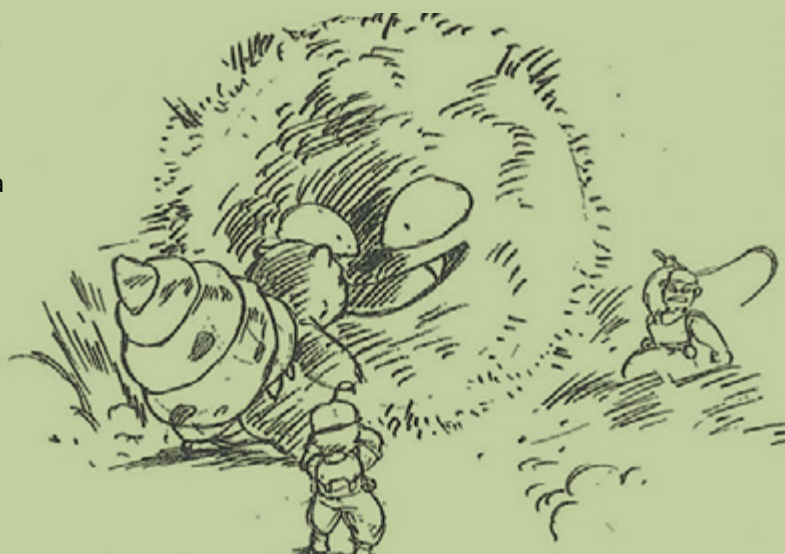
Naquela época, pouco se sabia sobre a origem da série e como os monstros repentinamente se tornaram uma febre. Para os leitores mais ávidos por informação, e apaixonados por revistas de videogames, ter conhecimento sobre o início da franquia e toda a história de superação de Satoshi Tajiri foi extremamente prazeroso. Para os que, na época, não estavam tão interessados assim, não há problema, nós explicaremos para vocês como uma simples paixão infanto-juvenil tornou-se uma verdadeira filosofia de vida.

Satoshi Tajiri (acima) é o criador dos monstrinhos de bolso, e a inspiração veio diretamente da sua infância

Capsule Monsters, ou Capumon: a ideia de ter monstrinhos de bolso é antiga e custou até virar realidade

SATOSHI TAJIRI: O PRIMEIRO MESTRE POKÉMON

Quando criança, Satoshi era apaixonado por insetos. Morando em uma parte rural da cidade de Machida, no Japão, seu maior hobby era coletar diferentes tipos de artrópodes espalhados pela vizinhança. Conforme o concreto tomava conta do ambiente e a urbanização das cidades tornava-se uma realidade, o sonho de ser entomologista distanciava-se cada vez mais.

A paixão por insetos deu lugar ao relacionamento com os fliperamas. A escola já não parecia uma opção muito interessante para aquele adolescente cheio de ansiedade por um mundo diferente. Satoshi matava aula para jogar videogame (prática comum para alguns "véios"), deixando seus pais cada vez mais preocupados com seu futuro. A faculdade deixou de ser uma opção para o jovem, que teve dificuldade até mesmo para terminar o ensino médio.

Aos 17 anos, a paixão pelos jogos digitais ardia calorosamente em seu peito. Tajiri começou a planejar seus próprios jogos e resolveu buscar formação técnica em eletrônica e Ciência da Computação. Seus pais achavam, como a maioria dos pais na época, que ele estava desperdiçando seu futuro com essas coisas, mas mal sabiam eles que estas escolhas dariam origem a um dos maiores fenômenos que o mundo dos games conheceu.

O primeiro pokémon criado não foi Pikachu, mas Rhydon. O monstrão de pedra apareceu nos primeiros rabiscos de Satoshi (topo). Abaixo, vemos Gastly e Slowbro, também em versão rascunho

GAME FREAK

Em 1981, Satoshi Tajiri resolveu seguir seu sonho e começou a escrever publicações sobre jogos de arcade em seu fanzine denominada Game Freak. As primeiras edições eram escritas à mão em folhas grampeadas e fotocopiadas para serem distribuídas em algumas bancas de jornais da região. Foi nessa época que Ken Sugimori, com suas incríveis habilidades ilustrativas, se interessou pelo projeto e abraçou o sonho de Tajiri. Com o avanço na parte visual do projeto, os fãs irromperam de todos os cantos do Japão e a Game Freak pôde receber mais colaboradores.

Mesmo com todo o sucesso de suas publicações, Satoshi ainda não estava totalmente satisfeito com a vida de redator. O ardoroso interesse por videogames havia gerado uma intensa vontade de criar jogos melhores que os disponíveis nas cabines de arcade espalhadas por todo o Japão. Ao presenciar duas crianças jogando Tetris em seus Game Boys (com um Link Cable), Satoshi pensou como poderia ser agradável compartilhar coisas com seus amigos em vez de apenas competir. Foi naquele momento que a epifania tomou conta da sua mente. Por que não utilizar sua infante paixão como tema principal de um jogo no qual a cooperação é necessária para obter toda uma coleção de espécimes selváticos?

Com o apoio de seu maior ídolo, Shigeru Miyamoto, Satoshi convenceu a Nintendo a investir em sua ideia, transformando a Game Freak em uma desenvolvedora de jogos. No começo, muitos duvidaram do sucesso da franquia dizendo que era um projeto extremamente complexo para uma empresa que apenas engatinhava - e realmente foi. Muitos dos funcionários da Game Freak acabaram saindo durante o desenvolvimento do primeiro jogo da franquia pela falta de retorno financeiro. O próprio Satoshi Tajiri chegava a trabalhar 36 horas seguidas e recorreu à ajuda de seu pai para ter alguns trocados no bolso.

Nesse período, a Game Freak precisou abraçar outros projetos para não fechar as portas. O desenvolvimento de jogos como Yoshi (NES e Game Boy), Mario & Wario (Super Famicom) e Pulseman (Mega Drive) ajudou a empresa a recuperar o fôlego, podendo voltar a investir no projeto inicial.

No topo, algumas edições do fanzine Game Freak, primeiro projeto de Satoshi Tajiri. Acima, ilustração não aproveitada dos primeiros jogos de Pokémon, sugerindo a existência de uma protagonista feminina. Ao lado, Pulseman: um dos poucos jogos da Game Freak desenvolvidos para um console não-fabricado pela Nintendo

O sucesso de Pokémon se perpetuou em todas as gerações de portáteis da Nintendo. A trilogia original lidera o ranking de Game Boy, com 31 milhões de unidades vendidas em todo o mundo. Veja mais números na página ao lado:

POKÉMON RED E GREEN

Em 27 de fevereiro de 1996, após seis longos anos de desenvolvimento, Pocket Monsters: Red e Pocket Monsters: Green foram lançados no Japão. Mesmo após essa conquista, da ainda pequena Game Freak, alguns membros da Nintendo continuavam céticos quanto ao sucesso do título. O Game Boy já estava meio apagado no cenário digital e os consoles 32-bit começavam a conquistar a preferência dos gamers. O lançamento de um jogo com recursos audiovisuais retrógrados poderia ser um fracasso em meio a um competitivo mercado no qual a Lei de Moore (aquela que diz que os computadores dobram seu poder de processamento a cada 18 meses) ditava as regras. Entretanto, para a surpresa de todos, Pocket Monsters foi um absoluto sucesso de vendas por promover a interação social de colecionadores de monstros por todo o Japão. Ao todo, é possível coletar 151 monstros por toda a virtual região de Kanto.

Para incentivar a troca de experiência entre jogadores, alguns espécimes são exclusivos de cada versão. Por exemplo, em Red é possível obter Ekans, Arbok, Oddish, Gloom, Vileplume, Growlithe, Arcanine, Mankey, Primeape, Scyther e Electabuzz; na versão Green, temos os exclusivos Sandshrew, Sandslash, Bellsprout, Weepinbell, Victreebel, Vulpix, Ninetales, Meowth, Persian, Pinsir e Magmar. Com exceção da exclusividade dos monstros de cada uma (e mudança de sprites na tela de título), as versões Red e Green são bem parecidas.

Mesmo com o sucesso nas vendas, ainda não era hora de relaxar. Satoshi aproveitou o embalo na produção de novos jogos para trazer algumas melhorias para as versões recém-lançadas.

A versão Green não chegou a ser lançada no ocidente. Entretanto, nos remakes lançados para GBA, os jogos foram batizados como FireRed e LeafGreen, homenageando os títulos originais

Pokémon Red / Blue (GB): 31.37 milhões
Pokémon Gold / Silver (GB): 23.1 milhões
Pokémon Yellow (GB): 14.64 milhões
Pokémon Ruby / Sapphire (GBA): 15.85 milhões
Pokémon RedFire / GreenLeaf (GBA): 10.5 milhões
Pokémon Diamond / Pearl (NDS): 18.25 milhões
Pokémon Black / White (NDS): 15.15 milhões
Pokémon X / Y (3DS): 15.53 milhões

POKÉMON BLUE

Em 15 de outubro do mesmo ano, após exaustivos meses de trabalho, a já não tão pequena Game Freak lançou Pocket Monsters: Blue, terceiro jogo da série que trouxe melhorias significativas na jogabilidade do que já era considerado encantador. Nesta versão, vários "glitches" foram consertados e o game ganhou um pequeno upgrade gráfico e sonoro. Comparando o design dos monstrengos com as versões anteriores é possível ver evoluções no sprite de Wigglytuff, e algumas regressões, como no caso de Blastoise.

Em Pocket Monsters: Blue, tampouco é possível obter Ekans, Arbok, Bellsprout, Weepinbell, Victreebel, Mankey, Primeape, Vulpix, Ninetales, Electabuzz e Magmar. Você terá que jogar as outras duas versões para completar sua coleção. Em compensação, Lickitung e Jynx, que eram obtidos apenas por meio de trocas, são encontrados na grama alta normalmente. Algumas outras diferenças sutis como a localização de certos Pokémons em cavernas foram adicionadas, podendo até passar despercebidas pelos jogadores mais distraídos.

POKÉMON YELLOW

Com as vendas estratosféricas de Pocket Monsters, em 1997 uma das séries animadas mais apaixonantes do mundo foi criada. Ela contava a história do pequeno garoto de 10 anos, Ash Ketchum (também conhecido como Satoshi no Japão), em sua jornada para se tornar um dos melhores mestres Pokémon de toda a região de Kanto. Futuramente, a série chegou a ser exibida em quase 100 países e hoje possui mais de 600 episódios.

Durante o fim da década de 90, a Game Freak aproveitou o sucesso de Ash e resolveu lançar uma versão de Pocket Monsters que colocasse Pikachu como o centro das atenções, pois ele tornara-se o principal ícone dos monstrinhos de bolso. Logo, em 12 de setembro de 1998, Pocket Monsters: Yellow foi lançado no Japão. Mesmo na época onde o Game Boy começava a ganhar o status de um console véio, esta versão de Pocket Monsters perdeu em número de vendas apenas para suas primeiras versões juntas, Tetris e Super Mario Land.

A trama é basicamente a mesma, com a adição de alguns elementos do anime. O jogador controla Ash, em vez de Red, e seu rival agora é Gary. Você não passa pela difícil escolha para obter um Pokémon inicial (provavelmente uma das escolhas mais difíceis para um gamer). O destino reserva-lhe a agradável companhia de um Pikachu, que assim como o do anime, não gosta de Pokébolas e irá seguí-lo por todos os lados.

Algumas personagens foram adicionadas à aventura para colocar os fãs da série animada em um ambiente familiar, como a enfermeira Joy, a policial Jenny, Jessie e James. Misty e Brock também receberam uma melhor caracterização.

RED, BLUE E YELLOW: A CHEGADA AO OCIDENTE

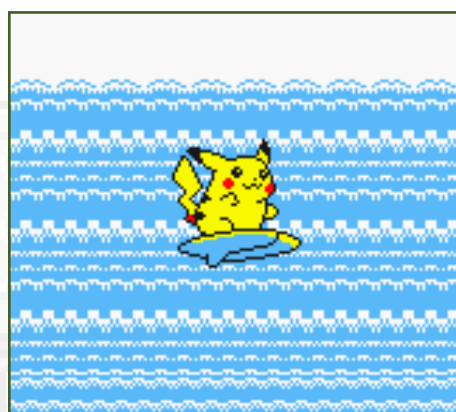
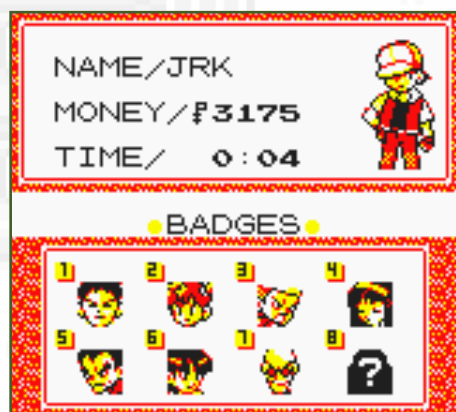
Os jogos demoraram um pouco para sair da terra do sol nascente, mas em 28 de setembro de 1998 os norte-americanos puderam se deleitar com a caçada de monstros de bolso que começava a viralizar mundo afora.

Como os desenvolvedores tiveram mais tempo para trabalhar antes do lançamento ocidental, as versões norte-americanas de Pocket Monsters possuem algumas pequenas diferenças em relação às japonesas. A versão Blue apareceu apenas para consertar bugs e melhorar alguns gráficos, e sua base foi utilizada para os novos lançamentos. Em vez de Red e Green, os ocidentais conheceram a primeira geração de Pokémon como Red e Blue (a versão Green acabou se tornando exclusivamente japonesa). O nome da série também foi modificado, pois os americanos gostaram mais da abreviação "Pokémon".

Com a chegada do Game Boy Color no final de 1998, os americanos aproveitaram para adicionar suporte ao GBC em Pokémon Yellow, que foi lançado no ano seguinte. Apesar de limitada, a variedade de cores é superior às versões anteriores.

Com todas as versões da primeira geração de Pokémon espalhadas pelos dois países que dominavam o mercado gamer da época, Satoshi Tajiri finalmente pôde ver elementos de sua infância serem compartilhados com o mundo. Entusiastas de todos os cantos do planeta puderam experimentar a sensação (mesmo que virtualmente) de explorar o mundo em busca de uma coleção de adoráveis criaturas que promoviam uma sensação de sociabilidade e companheirismo entre jogadores. A partir daí, vimos o universo Pokémon expandir-se em todos os quesitos: fãs, popularidade, países onde a franquia viralizou, quantidade de jogos, entre outros. Quem poderia imaginar que "insetos" pudessem ser tão cativantes!

Com o lançamento das versões ocidentais de Pokémon, veio a febre que nos levou a uma verdadeira enxurrada de produtos, licenciados ou "alternativos"

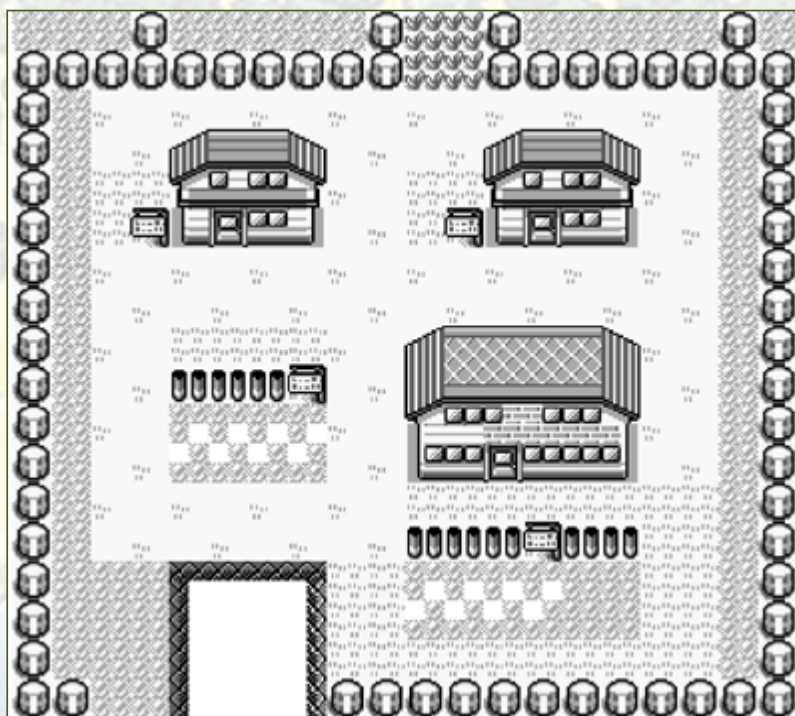
Publicações como a revista Nintendo World surfaram a onda Pokémon com força. A edição de Nº 13 comemorava um ano da publicação, com um especial colossal dedicado aos monstrinhos de bolso

Uma das maiores sacadas de Pokémon foi limitar alguns dos monstrinhos a apenas uma das versões do jogo. Dessa forma, quem quisesse completar a sua Pokéagenda deveria, obrigatoriamente, realizar trocas

A JORNADA DO MESTRE POKÉMON

O primeiro passo para chegar ao "topo da cadeia alimentar" é derrotar os mestres dos ginásios de oito cidades diferentes e coletar insígnias. Mas a sua missão não se resume apenas a isso: passando pelos oito líderes, você se torna apto a duelar com a Elite dos Quatro, os maiores treinadores do continente.

Como se não bastasse a dificuldade de ser uma criança de 10 anos perdida em um mundo cruel e desafiador, você deverá pôr fim(sozinho) ao crime organizado, salvar o mundo e tentar capturar todos os 151 pokémon, enquanto o neto mimado do professor Carvalho faz de tudo para dificultar sua vida.

Confira os desafios que todo mestre Pokémon deve enfrentar em sua jornada:

PALLET TOWN

A pequenina cidade natal de Red possui apenas algumas lembranças nostálgicas a oferecer para um jovem que deseja explorar um universo cheio de conquistas a serem obtidas. É aqui que aprendemos que todo garoto um dia precisa sair de casa para concluir sua missão, e as mães, por mais que desejam que os filhos fiquem, entendem e apoiam tal decisão.

É aqui que temos a escolha mais difícil na vida de um jogador: Bulbasaur, Squirtle ou Charmander (optar por Pokémon Yellow o poupará desse mártir). A primeira etapa da aventura é passar pela grama alta e chegar à cidade vizinha.

Escolher entre os três monstrinhos iniciais certamente foi uma das decisões mais difíceis da nossa infância

VIRIDIAN CITY

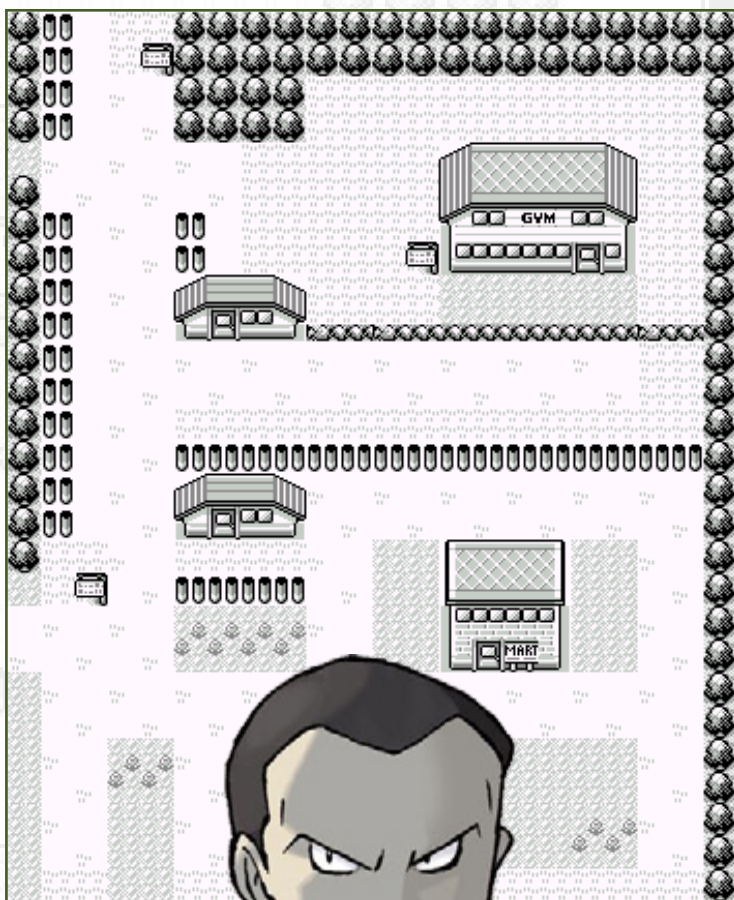
A primeira cidade da sua jornada Pokémon pode ser também a mais frustrante. Há um ginásio em Viridian e um recém-iniciado mestre está louco de ansiedade para conseguir sua primeira insígnia. Entretanto, o ginásio desta cidade não pode ser acessado neste momento. Tudo o que você terá que fazer por aqui é entregar uma encomenda para o professor Carvalho (sim, isso implica voltar à cidade que acabou de sair).

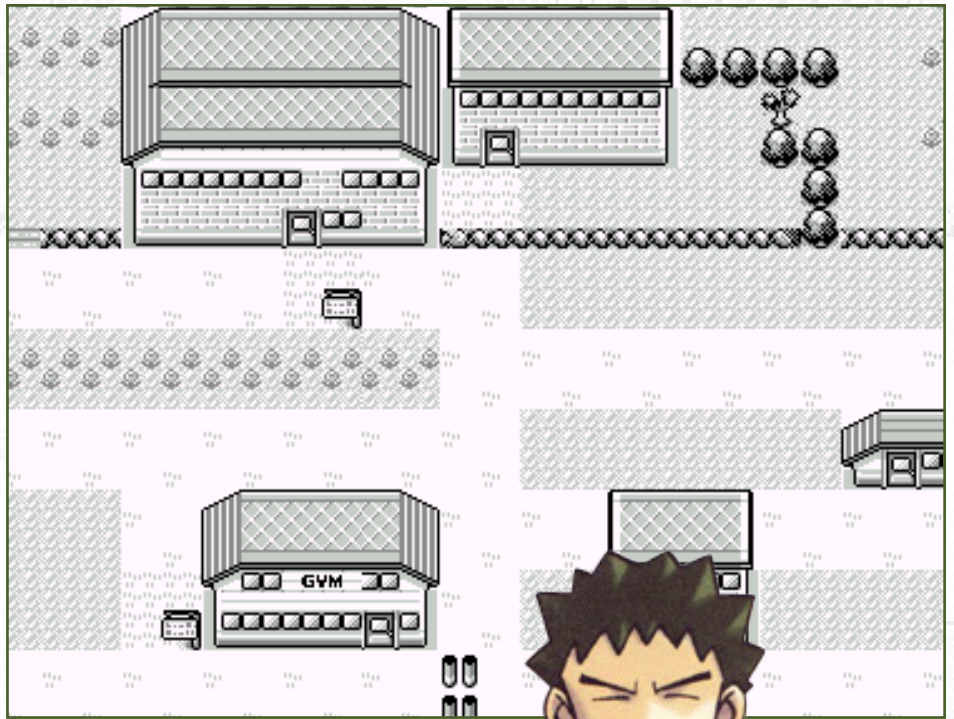
Retorne a Viridian após coletar a Volcano Bagde para enfrentar o líder do ginásio que, com certeza lhe deixará surpreso. Aproveite para coletar vários Pokémons do tipo inseto na Viridian Forest. Não deixe de capturar um Pikachu caso esteja jogando as versões Red, Green ou Blue.

GIOVANNI

GINÁSIO DE VIRIDIAN

Apesar de ser a primeira cidade, o ginásio de Viridian é o último que você enfrenta. Isso porque o seu líder é Giovanni, o chefão da Equipe Rocket.

Seus pokémon de terra são devastadores, então para ganhar a insígnia da terra, o ideal é lutar com cautela.

PEWTER CITY

Aqui sim sua habilidade como mestre Pokémon será colocada à prova! Caso tenha escolhido Charmander como seu companheiro, você passará sufoco para derrotar Brock, pois seus Pokémon são do tipo pedra (problema que amantes do Squirtle não conhecem). Aproveite para conferir o museu com alguns fósseis de Pokémon extintos e só depois seguir seu caminho através da escura Mt Moon em direção a Cerulean City.

BROCK

GINÁSIO DE PEWTER

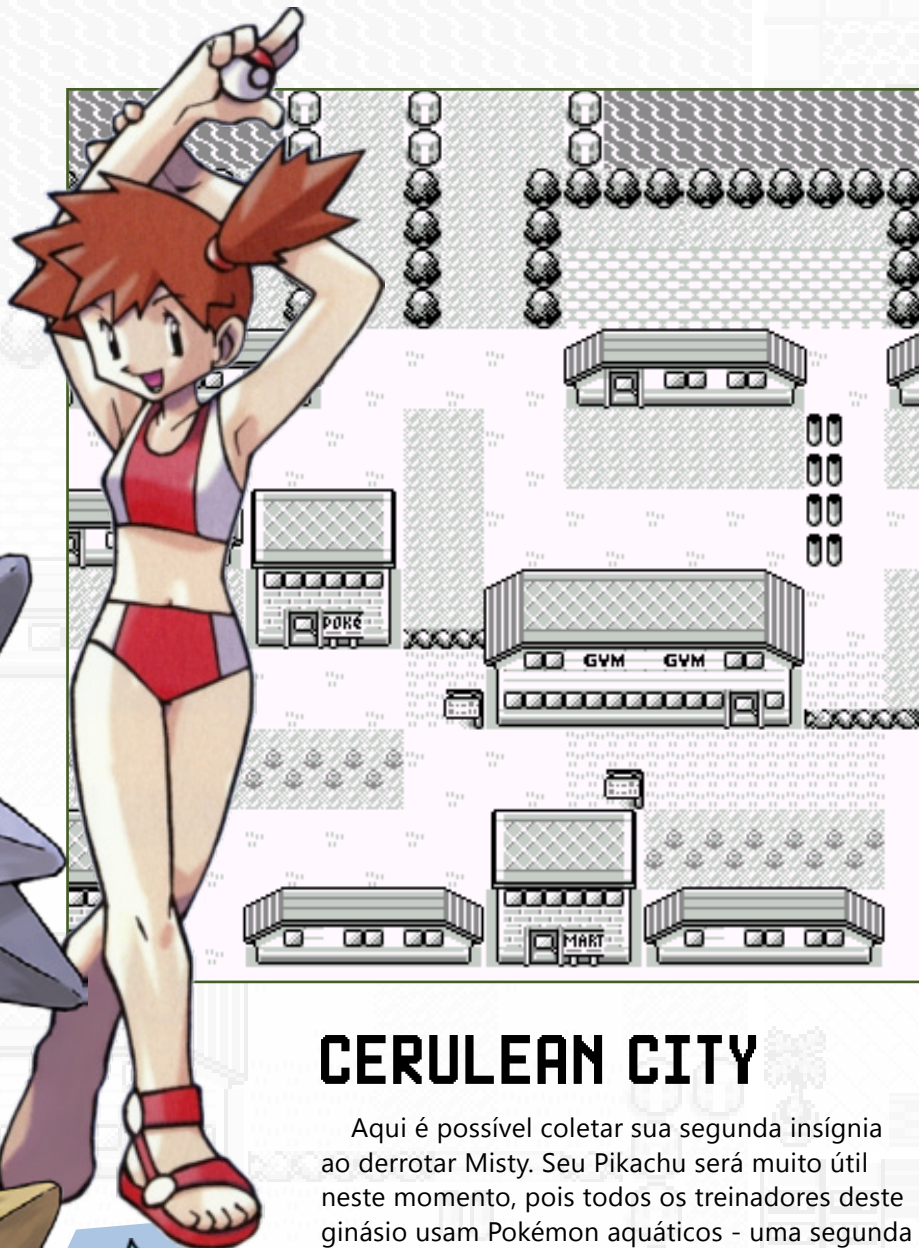
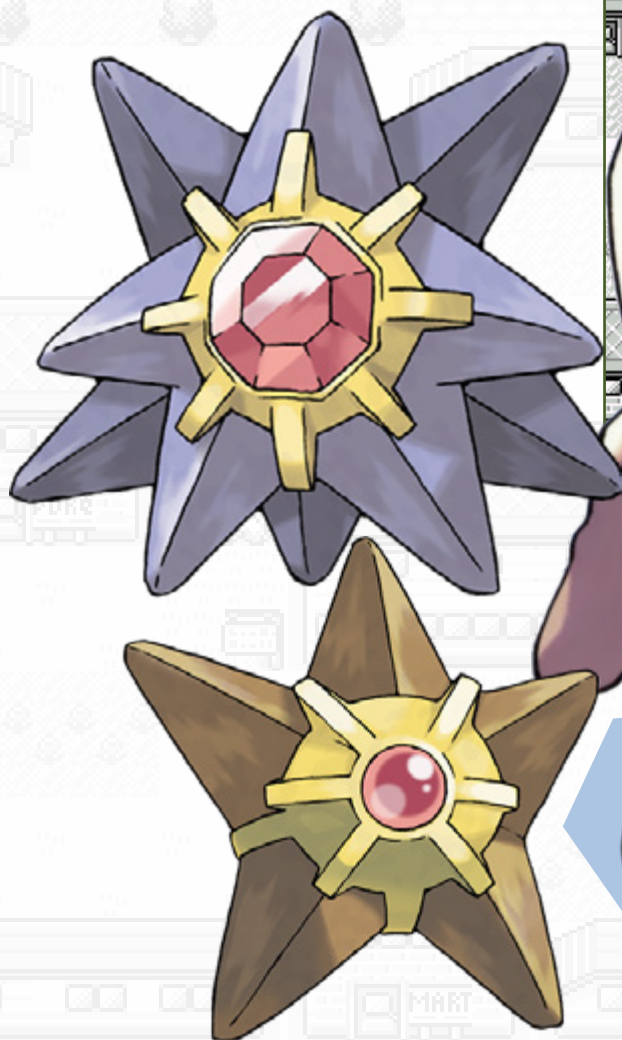
No desenho, Brock é um dos companheiros mais leais de Ash durante a sua jornada.

Líder do ginásio de pokémon tipo pedra, Brock aparenta ser mais durão do que realmente é.

Se você escolheu Bulbasaur ou Squirtle para começar a jornada, derrotará seus Geodude e Onix com facilidade.

GINÁSIO DE CERULEAN

A líder do ginásio de água é a primeira companheira de Ash durante o anime. Ela dá as primeiras dicas para o jovem treinador.

No jogo a batalha contra Misty é dura, principalmente se você não tiver um pokémon elétrico no time.

CERULEAN CITY

Aqui é possível coletar sua segunda insígnia ao derrotar Misty. Seu Pikachu será muito útil neste momento, pois todos os treinadores deste ginásio usam Pokémon aquáticos - uma segunda coisa a se pensar antes de escolher Charmander como monstro inicial.

Você também terá contato com vítimas da Equipe Rocket e conhecerá a bicicleta mais cara do mundo. É impossível adquirir um veículo de locomoção a essa altura do jogo. Você terá que continuar a jornada do modo tradicional: gastando a sola do sapato.

VERMILLION CITY

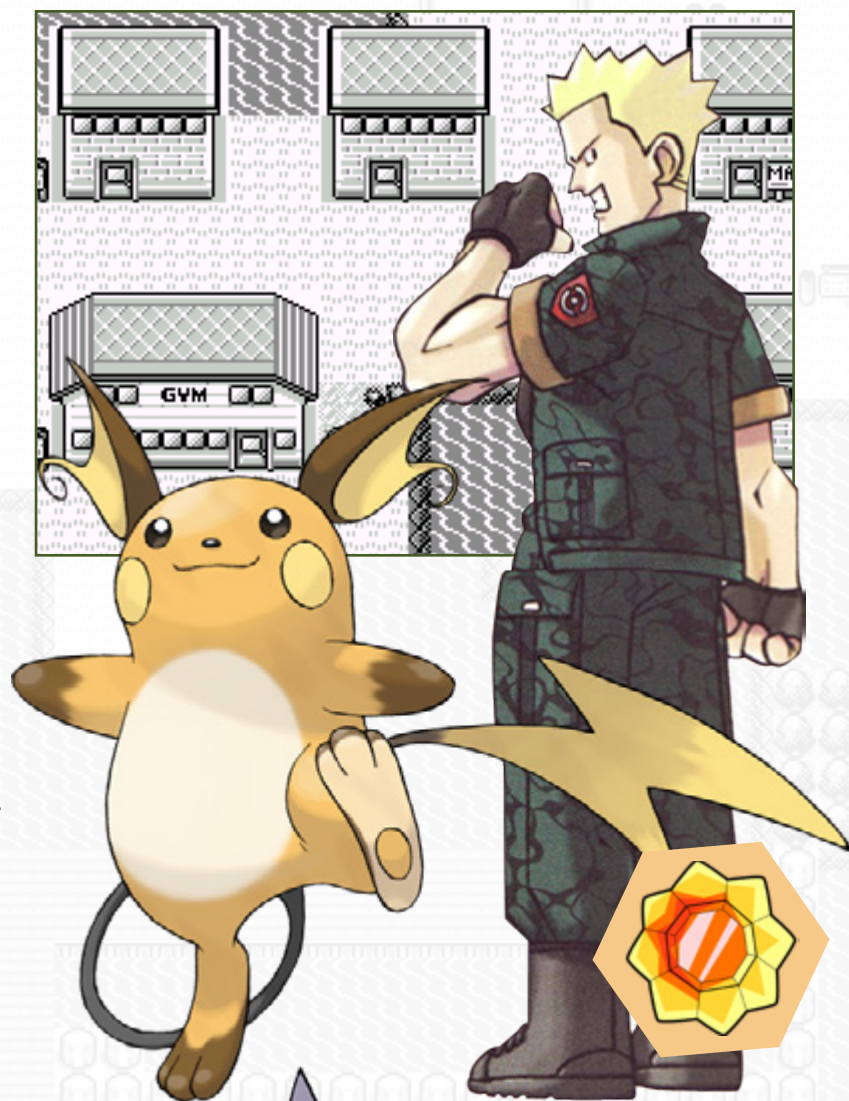
Após uma longa caminhada, a cidade litorânea de Vermillion será parada obrigatória para o mestre à caminho de Indigo Plateau. Aqui você aprenderá a habilidade 'Cut' que desbloqueará dezenas de caminhos a serem conferidos. Vale a pena fazer um tour pela cidade. Dependendo da versão que estiver jogando, poderá adquirir um Farfetch'd e um Squirtle, além de um ticket para ganhar uma bicicleta (provavelmente o ativo mais valioso de todo o jogo) e uma vara de pescar para capturar muitos Magikarps.

Quanto à insígnia de Vermillion, prepare-se para enfrentar dezenas de Pokémon elétricos. Ter algum monstro tipo pedra ou terra em seu time facilitará o trabalho. Além disso, esteja preparado para ser paralisado dezenas de vezes.

LT. SURGE

GINÁSIO DE VERMILLION

Lt. Surge é o típico militar durão e desalmado. Sua especialidade é treinar pokémon do tipo elétrico!

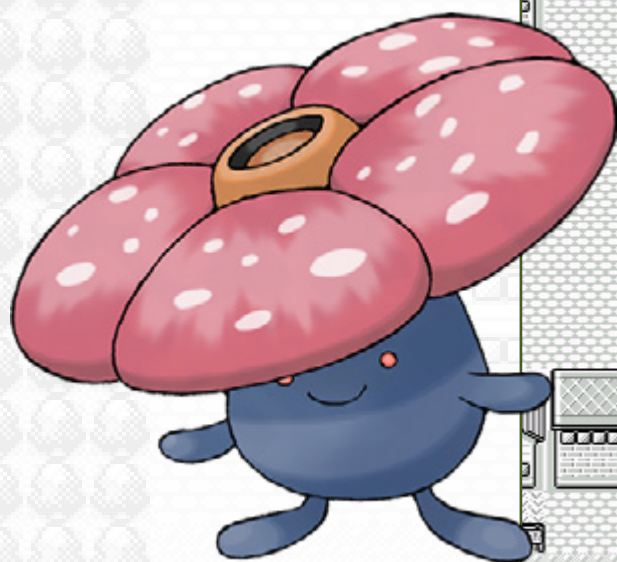
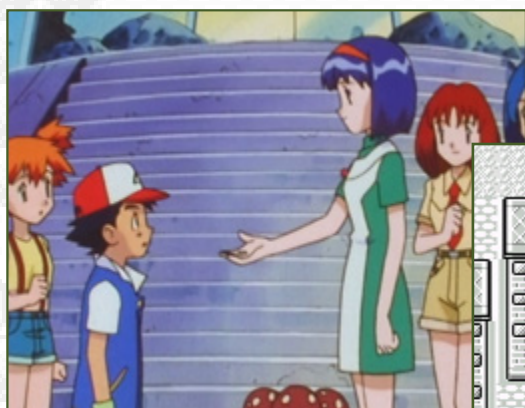
No anime, Surge não apareceu muitas vezes. No mangá Pokémon Adventures, ele é um dos líderes de ginásio que trabalha com a Equipe Rocket.

LAVENDER TOWN

Com a habilidade 'Cut' conquistada, aproveite o momento para voltar a Pewter e Viridian para explorar possíveis caminhos deixados para trás e até mesmo para adquirir seu "milionário veículo de duas rodas". Seu próximo destino será a cidade de Lavender, que não possui atração alguma a essa altura. Não há ginásios por aqui e, após obter o Silph Scope em Celadon City, volte e encare a Pokémon Tower - um cemitério para queridos monstros que infelizmente já não se encontram mais neste mundo.

Pokémon do tipo fantasma podem ser capturados aqui, mas é preciso tomar muito cuidado, já que eles não sofrem ataques do tipo físico. Sua obrigação como um bom mestre é libertar o espírito de Marowak e resgatar Mr. Fuji, obtendo a Poké Flauta.

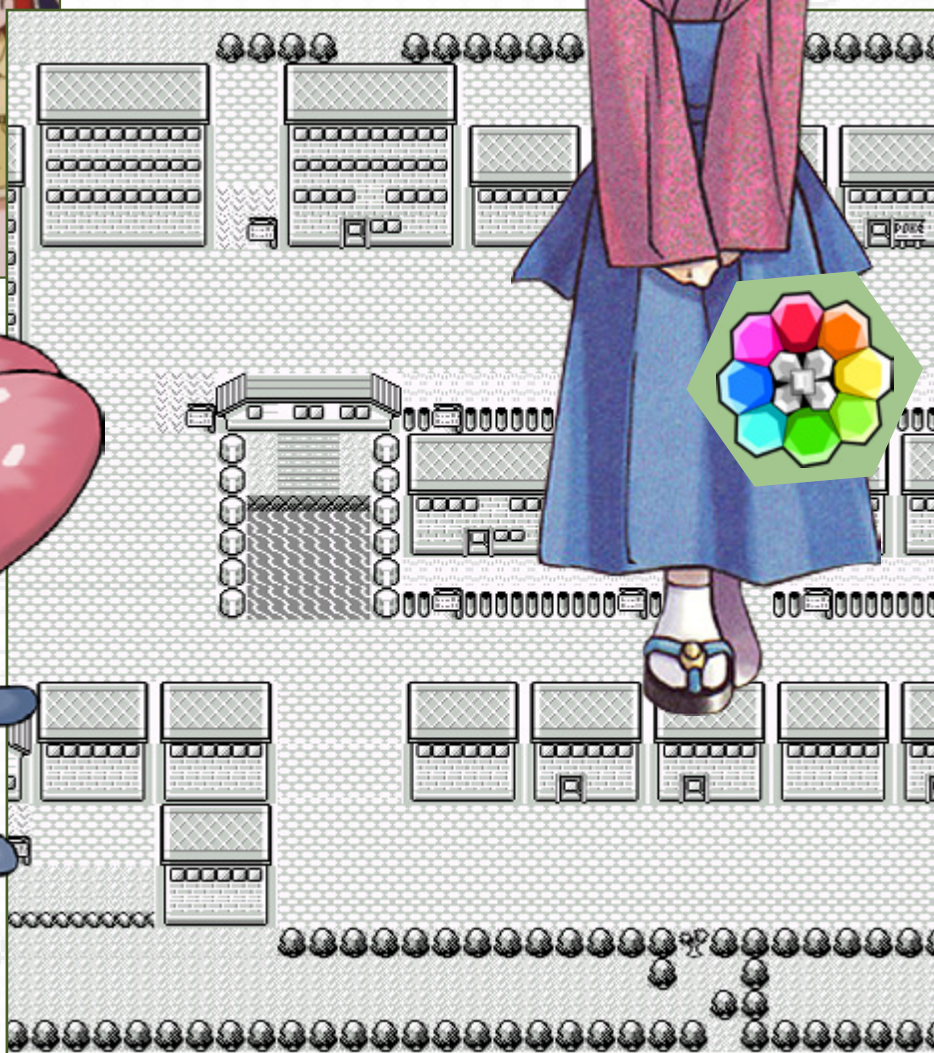
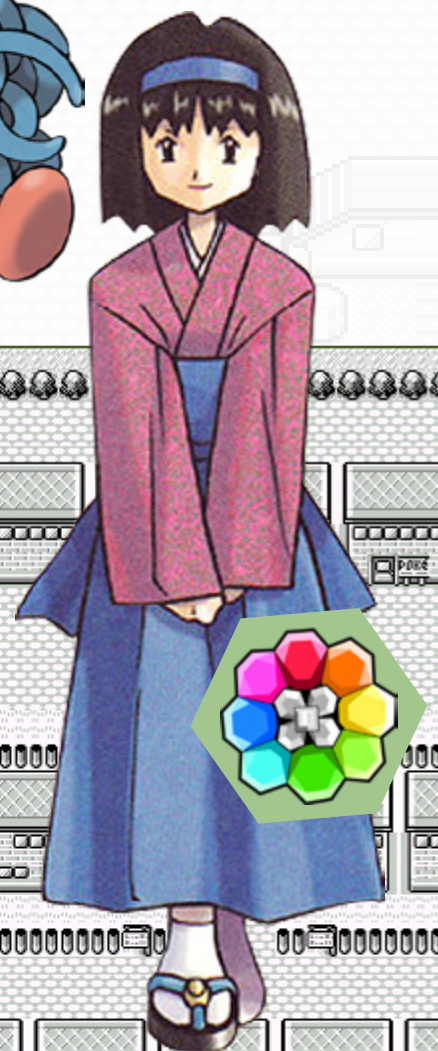
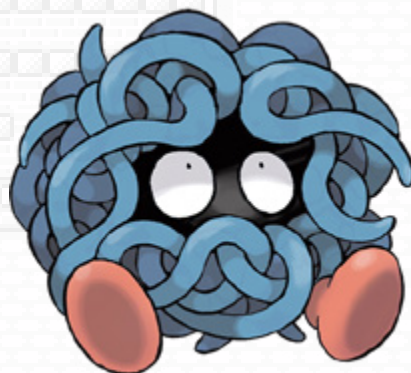
CELADON CITY

Paraíso para consumistas. Aqui há todo tipo de produto que possa ser comprado no jogo (menos a "bendita" bicicleta, obviamente). Aproveite para adquirir tudo o que precisar na imensa loja de departamentos. Você terá contato diretamente com a máfia pela primeira vez e enfrentará o poderoso Giovanni, líder da Equipe Rocket. No ginásio, por sua vez, duele com Erika e seus Pokémons (tipo planta) para ganhar sua quarta insignia (finalmente seu Charmander será bem utilizado em batalha).

Aproveite também para conseguir mais alguns Pokémon raros na Game Corner. É extremamente antiética a ideia de apostar dinheiro em um cassino para trocar por Pokémon, mas é necessário. Não fique triste, você não será o único.

ERIKA

GINÁSIO DE CELADON

A quarta líder de ginásio é especialista em pokémon do tipo planta.

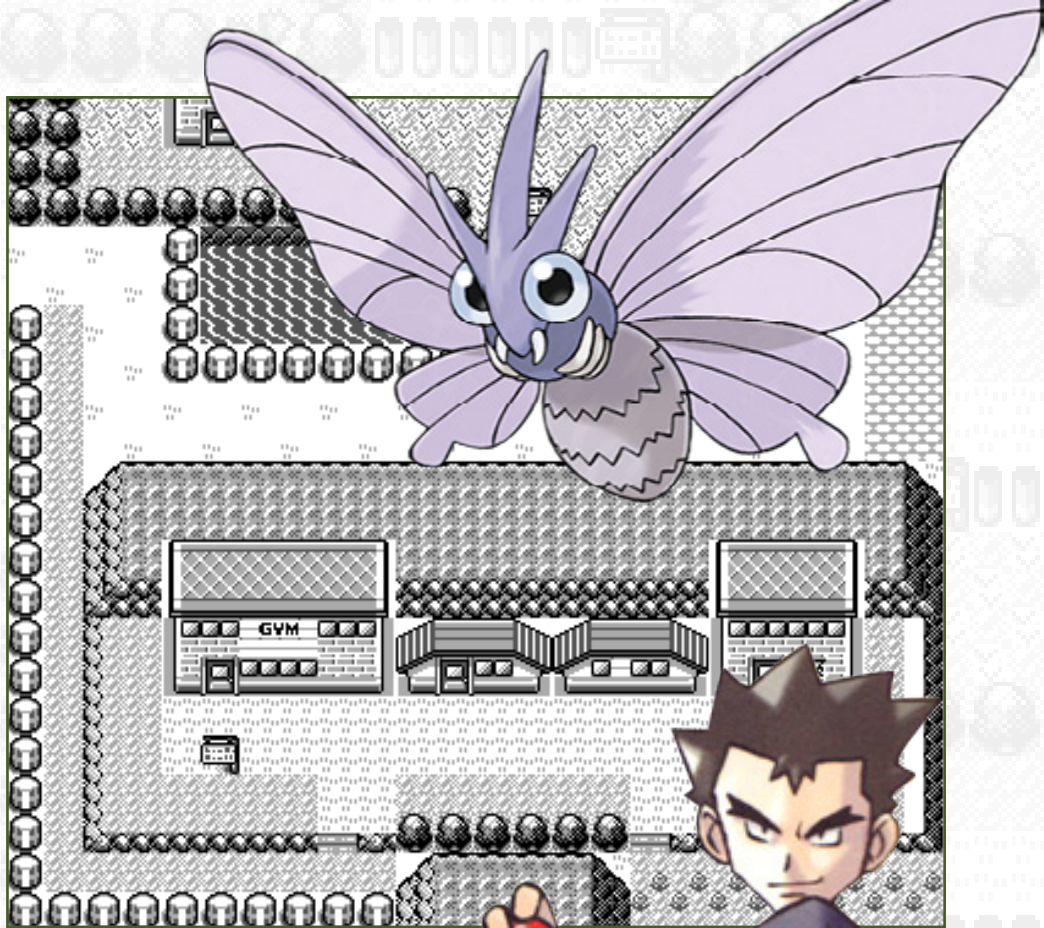
Lutar contra Erika não é difícil, já que a essa altura do campeonato o seu time já está bastante diversificado. É bom ter também alguns antídotos na mochila!

FUCHSIA CITY

A próxima cidade no caminho reserva-lhe uma das mais divertidas atividades de todo o jogo: o Safari Zone. Não tenha receio de gastar boa parte do seu tempo e dinheiro aqui, pois há muitos Pokémons raros nessa área que merecem atenção.

Quanto à caminhada para Indigo Plateau, o ginásio de Fuchsia City oferece a Soul Badge para o jogador que derrotar o líder Koga e seus insetos venenosos. Tirando o incômodo de ter que utilizar itens constantemente para remover os status negativos, os insetos são extremamente fáceis de serem derrotados.

KOGA

GINÁSIO DE FUCHSIA

Koga é um ninja duro na queda, com um time capaz de causar diversos status negativos nos seus pokémon. Se você não se cuidar, vai acabar com o time inteiro envenenado, paralisado ou até mesmo dormindo!

SAFFRON CITY

Esta cidade é totalmente infestada de membros da Equipe Rocket. Mais uma vez, sua missão é derrotar Giovanni e salvar o dia para prosseguir com a jornada ao topo da lista de mestres Pokémon. No caminho, você também salvará o presidente da empresa Silph.

Nesta cidade há dois ginásios, mas você não ganhará duas insígnias, espertinho! Em um deles, você enfrentará Sabrina a treinadora de Pokémon psíquicos. É bom que você tenha coletado alguns monstros do tipo fantasma para contra-atacar. No segundo ginásio, você enfrentará uma série de batalhas com Pokémon lutadores e, ao derrotar o líder, poderá escolher entre um Hitmonchan ou um Hitmonlee. Para obter os dois, você, infelizmente, terá que realizar trocas com outro jogador.

SABRINA

GINÁSIO DE SAFFRON

Prepare sua mente e seu espírito, porque a líder de ginásio de Saffron controla pokémon do tipo psíquico!

Resolva as coisas depressa, ou sofra as consequências! De preferência, tenha alguns pokémon de nível bem alto!

BLAINE

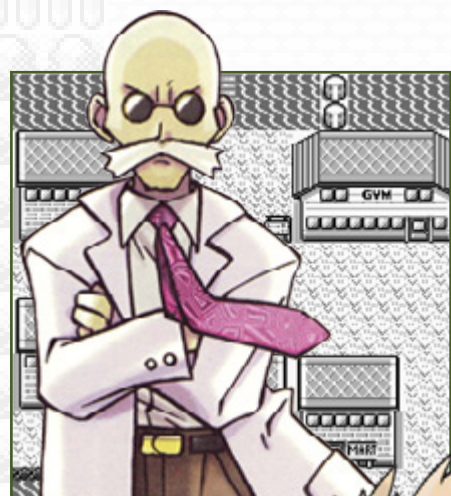
GINÁSIO DE CINNABAR

O sétimo ginásio é comandado por Blaine e seus pokémon flamejantes. Mesmo que o nível de seus pokémon esteja razoavelmente alto, é bem fácil derrotá-lo com alguns jatos d'água.

Estamos quase terminando!

CINNABAR ISLAND

Ao sul da sua cidade natal está a última região a ser explorada. Trata-se de uma pequena ilha onde cientistas escondem equipamentos de alta tecnologia. Aproveite a ajuda dos nerds para reviver os fósseis coletados durante o caminho e resolver os enigmas da mansão Pokémon antes de seguir para o ginásio.

Ao derrotar Blaine e seus Pokémon de fogo, a Volcano Badge será adquirida. Ainda resta uma insígnia a ser coletada, então é hora de voltar para Viridian e derrotar o líder do ginásio local.

INDIGO PLATEAU

Finalmente, o caminho para chegar ao topo da lista de mestres Pokémon está à sua frente. Para provar seu valor você terá cinco batalhas pela frente (sim, cinco! Surpreenda-se ao saber quem já derrotou a Elite Four). Certifique-se que seus melhores Pokémon estejam com você e que todos tenham sido bem treinados durante o jogo. Não queremos ter nenhuma surpresa a essa altura. Encare as próximas batalhas com toda a seriedade e paixão que tiver para só depois comemorar. A glória de se tornar o maior mestre Pokémon de toda a região de Kanto será seu "prêmio".

Bird Jesus, All-Terrain Venomoth, King Fonz, Lord Helix, Air Jordan e Battery Jesus. Esse foi o time que venceu a primeira jornada do Twitch Plays Pokémon, onde milhares de pessoas puderam controlar um único treinador, de modo simultâneo. Essa loucura toda rolou via stream no Twitch, através de um emulador de Game Boy e botões mapeados

Red e Blue se enfrentaram também em Pokémon Origins, adaptação bastante fiel dos primeiros jogos da franquia, lançado em outubro de 2013

CERULEAN CAVE

Após alcançar o topo da cadeia alimentar, um último desafio o aguarda: capturar Mewtwo. Basta voltar a Cerulean e entrar na caverna perto da rota 4 (que estava bloqueada por um guarda anteriormente). É bom que esteja com a Master Ball disponível, pois capturar Mewtwo não será tarefa fácil. Caso já a tenha utilizado para capturar outro Pokémon, tenha certeza de ter em seu estoque algumas dezenas de Ultra Balls e muita paciência. Você irá precisar!

AOS MESTRES, COM CARINHO

Estamos em uma era dominada pela alta tecnologia na qual as transferências de objetos podem ser feitas instantaneamente por meio de computadores superinteligentes. Produtos com engenharia genética avançada são isolados em cavernas para evitar ameaças à paz mundial. Não há segurança alguma em certos pontos das cidades, principalmente onde monstros se escondem na grama alta que possibilita atacar a qualquer momento. A máfia domina grande parte das cidades "tocando o terror" por onde passa. A salvação: um garoto de 10 anos com uma mochila e o sonho de se tornar o maior mestre Pokémon de toda a região de Kanto.

Parece um cenário pós-apocalíptico, mas é apenas um resumo distorcido do que você encontrará na primeira geração desta aclamada franquia. Vale lembrar que de monstros eles só possuem o nome. Todos são adoráveis e leais criaturas dispostas a nos ajudar sempre que o perigo surgir e são capazes de entregar a própria vida para defendê-lo.

Não se preocupe, nenhum Pokémon morreu durante a jornada. Há boato de que o Raticate, de Blue, tenha morrido após a batalha com Red no S.S. Anne, mas não vamos precisamos falar disso! Pokémon é um jogo "para crianças" que tem por objetivo não abordar temas relacionados à morte ou tragédias com seres vivos, de modo que os monstros ficam apenas inconscientes quando seus pontos de vida (HP) chegam ao fim.

Para quem passou dezenas de horas atrás de um Game Boy na infância, as doces lembranças da primeira geração de Pokémon compensam cada segundo de jogatina. Para aqueles que nunca jogaram, conhecer a origem por trás de uma das maiores franquias na história dos consoles pode ser interessante. Contudo, a baixa qualidade gráfica (e sonora) dos portáteis legados da Nintendo podem afastar novos jogadores. É provável que o contato com os jogos Pokémon Fire-Red e Leaf-Green (GBA) tenham um impacto mais positivo sobre o público, já que possuem o mesmo enredo e são versões melhoradas do que já era um sucesso.

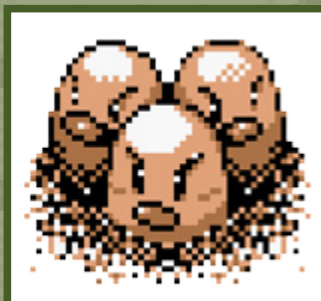
Para os jogadores de todas as idades, vale a pena dar uma conferida nas novas gerações de Pokémon. Ao todo, há cerca de 800 monstros em todo o seu universo, contando também com 7 gerações de jogos para dezenas de consoles, 20 filmes, cerca de 650 episódios de séries animadas divididas em 13 temporadas, além de centenas de milhares de outros produtos espalhados por todos os cantos do planeta.

Bons jogos estão em todas as partes, mas lendas como Pokémon, que possuem um espaço reservado em nossos corações eternamente, são singelas homenagens que merecem ser passadas para as próximas gerações. É necessário evoluir, mas nunca esquecer de suas origens. Afinal, tudo na vida evolui, menos o Pikachu.

ESPECIAL

POKÉDEX KANTO

OS 151 PRIMEIROS MONSTRINHOS

#021 SPEAROU
#022 FEAROW
#023 EKANS
#024 ARBOK
#025 PIKACHU
#026 RAICHU
#027 SANDSHREW
#028 SANDSLASH
#029 NIDORAN
#030 NIDORINA
#031 NIDOQUEEN
#032 NIDORAN
#033 NIDORINO
#034 NIDOKING
#035 CLEFAIRY
#036 CLEFABLE
#037 VULPIX
#038 NINETALES
#039 JIGGLYPUFF
#040 WIGGLYTUFF

#061 POLIWHIRL

#062 POLIWRATH

#063 ABRA

#064 KADABRA

#065 ALAKAZAM

#066 MACHOP

#067 MACHOKE

#068 MACHAMP

#069 BELLSPROUT

#070 WEEPINBELL

#071 VICTREEBELL

#072 TENTACOOL

#073 TENTACRUEL

#074 GEODUDE

#075 GRAVELER

#076 GOLEM

#077 PONYTA

#078 RAPIDASH

#079 SLOWPOKE

#080 SLOWBRO

Completar a Dex era um verdadeiro desafio, cumprido apenas pelos jogadores mais dedicados. Isso porque alguns dos monstrinhos eram exclusivos de versões do jogo. Fora isso, outros só podiam ser obtidos através de troca ou em eventos da Nintendo.

Não conhece a GameVicio?

A GameVicio é hoje um dos mais famosos sites especializados em games e tecnologia do Brasil, com mais de 1 milhão de membros registrados ávidos por conhecimento e dispostos a colaborar da melhor forma possível para ajudar os demais.

Ao contrário de outros sites, onde o visitante é um mero espectador, a GameVicio possibilita que o usuário se torne parte do time publicando suas notícias, vídeos, opiniões e dúvidas.

Fundada em 2003 a GameVicio, possui um acervo gigante de informação e curiosidades, com milhares de notícias, vídeos e informações no fórum.

Mais que um simples site, a GameVicio é um meio de Entretenimento, que socializa pessoas e promove o conhecimento e informação.

A GameVicio também dá todo apoio a projetos como a Revista Jogo Véio, como parceira importante para difundir conhecimento, entretenimento e informações para a comunidade gamer brasileira.

Faça parte da nossa comunidade!

Site da GameVicio:
https://www.gamevicio.com/

Fanpage oficial no Facebook:
https://www.gamevicio.com/faceGV

Canal oficial no Youtube:
https://www.gamevicio.com/canalGV

Twitter oficial da GameVicio:
https://www.gamevicio.com/twitterGV

AUTOR **FABIO MICHELIN**

Fabio Michelin é especialista em customização e mods em consoles clássicos. Conheça o seu trabalho e visite a GamesCare: **http://bit.ly/gamescare**

FPGA

E O FUTURO DOS RETROGAMES

O Super NT foi anunciado recentemente como uma solução para quem quer rodar os jogos de SNES a 1080P. Mérito da tecnologia FPGA

Ser "nostálgico" está na moda, não há como negar. Sempre que observamos algo que nos remete a uma época saudosa em nossa infância temos a sensação de estarmos voltando no tempo. Cada um manifesta esse sentimento de melancolia à sua maneira; no meu caso, o mecanismo que a desperta está relacionado ao universo dos antigos consoles caseiros.

Até quando poderemos "ligar" um Mega Drive ou um Super Nintendo, por exemplo, e sentir o mesmo entusiasmo e alegria de anos atrás? Para muitos saudosistas, a sobrevida destes aparelhos é motivo de preocupação. Alguns até já criaram soluções para amenizar o desgaste causado pelo tempo e facilitar a manutenção destes consoles. Conexões de vídeo analógicas para TVs modernas, engenhocas que facilitam a organização dos fios espalhados pelo cômodo da casa são alguns exemplos destas soluções. No entanto, não são elas as responsáveis por aumentar a vida útil do console.

Já ouviu falar de FPGA? Não? Num futuro próximo ele com certeza será o maior aliado dos retrogamers (se é que já não é). Mas afinal, o que diabos é um FPGA? É a sigla para field-programmable gate array, um circuito que pode ser programado de diversas maneiras para desempenhar funções de acordo com a necessidade do usuário. Eliminando, assim, a necessidade de um circuito dedicado que já não é mais fabricado.

Aí você se pergunta: "Mas hoje em dia nós já não temos o Raspberry Pi e o Arduino"? – Sim, mas o que essas plaquinhas fazem é emular diversos "cores", com um nível de precisão razoável. Você pode jogar, mas não vai ter a mesma experiência de rodar o jogo em um console original. A FPGA, por outro lado, pode ser programada para funcionar exatamente como o sistema original, sem emulação.

A tecnologia FPGA caiu como uma luva para o universo retrogamer, sem ter que recorrer aos emuladores

Vamos usar como exemplo o já citado Mega Drive. Se analisarmos seu circuito interno perceberemos que ele depende de alguns componentes essenciais: seu processador gráfico Motorola MC68000 de 16 Bits – rodando a incríveis 7,68 MHz – e o de som, o saudoso Yamaha YM2612 – que contava com 9 canais FM e 1 PCM. Essas peças estavam disponíveis de maneira abundante na década de 80, mas hoje não vale a pena para a Motorola manter ativa uma antiga linha de produção só para ter processadores da série 68000. O mesmo vale para a Yamaha.

É aí que o FPGA entra. Podemos programá-lo para executar as tarefas da mesma forma que o hardware original fazia. É uma ótima solução para substituir peças que não estão mais à venda no mercado e ainda incluir melhorias (processamento de vídeo mais refinado, saída de vídeo HDMI com 1080p e 60FPs, entre outros). Se você possui algum Flash Card (os famosos Everdrive, Mega-Everdrive e Super-Everdrive), se já instalou uma placa RGB, uma saída HDMI no seu NES ou equipamentos de vídeo (Line Doubler OSSC), então já usava a tecnologia mas não sabia.

Os famosos clones de NES (Famicon), RetroUSB AVS e o incrível Analogue Nt / Analogue Nt Mini (desenvolvido pelo gênio Kevin Horton e que, recentemente, recebeu uma atualização e agora roda games de praticamente todos os consoles de 4 a 8 bits), são exemplos primorosos de FPGA aplicados a sistemas datados, mas com melhorias consideráveis. Eles ainda são compatíveis com os cartuchos, controles e periféricos originais.

Com o passar dos anos, novas tecnologias são desenvolvidas ou passam por constante processo de atualização. É muito provável que logo, logo tenhamos os primeiros FPGAs rodando consoles de 16 bits com desempenho acima da média, deixando os System on a Chip, muito utilizados hoje em dia, a ver navios. Só nos resta saber se vamos aguentar esperar! JV

Uma vez que a placa FPGA pode se portar de forma idêntica ao sistema original, teremos os jogos rodando com um altíssimo grau de fidelidade

Quer dar sugestões de dicas pra gente postar? Então escreva para a Revista Jogo Véio: **contato@jogoveio.com.br**

MARVEL
VS CAPCOM
(ARCADE)

HABILITE OS SECRETOS

Red Venom: Vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor sobre a Chun-Li. Então aperte →, ↓ (x4), ←, ↑ (x4), → (x2), ↓ (x2), ← (x2), ↓ (x2), → (x2), ↑ (x4), ← (x2), ↑. Red Venom estará acima da Chun-Li.

Orange Hulk: Vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor sobre a Chun-Li. Então aperte → (x2), ↓ (x2), ← (x2), → (x2), ↓ (x2), ← (x2), ↑ (x4), ↓(x2), → (x2), ↑ (x2), ↓ (x4), ↑ (x4), ←, ↑. Orange Hulk estará acima do Ryu.

Lilith: Vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor em Zangief. Então aperte: ← (x2), ↓ (x2), → (x2), ↑ (x2), ↓ (x4), ← (x2), ↑ (x4), →, ←, ↓ (x4), → (x2), ↑ (x4), ← (x2), ↓ (x4), →, ↓. Lilith irá aparecer logo abaixo de War Machine.

Roll: Vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor em Zangief. Então aperte ← (x2), ↓ (x2), → (x2), ↓ (x2), ← (x2), ↑, →, ↑ (x2), → (x2). Roll irá aparecer logo à direita do Mega Man.

Gold War Machine: Vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor em Zangief. Então aperte ← (x2), ↓ (x2), → (x2), ↓ (x2), ← (x2), ↑ (x4), → (x2), ← (x2), ↓ (x4), → (x2), ↑ (x2), ← (x2), ↓ (x2), → (x2), ↑ (5). O Gold War Machine estará logo acima do Zangief.

Shadow Lady: Vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor em Morrigan. Então aperte ↑, → (x2), ↓ (x4), ← (x2), ↑ (x4), → (x2), ←(x2), ↓ (x2), → (x2), ↓ (x2), ← (x2), ↑ (x2), → (x2), ↑ (x2), ←(x2), ↓ (5). Shadow Lady estará embaixo do Gambit.

DRAGON
BALL Z 3 (SNES)

JOGUE COM MIRAI TRUNKS

Na tela de introdução, assim que ouvir uma voz falando, pressione Cima, X, Baixo, B, L, Y, R, A. Você deve ouvir um sonzinho confirmando que a dica deu certo.

THE GREAT
CIRCUS MISTERY
(SNES)

PASSWORDS

Fase 1 - The Jungle
Pluto, Donald, Mickey, Pateta

Fase 2 - The Haunted House
Pateta, Donald, Mickey, Minnie

Fase 3 - Caves
Donald, Pateta, Pluto, Mickey

Fase 4 - Frozen Plains
Minnie, Mickey, Donald, Pateta

Fase 5 - Barons Castle
Mickey, Pateta, Donald, Minnie

TRUXTON
(MEGA)

SELEÇÃO DE FASES

Durante a tela título, digite: Cima, Baixo (4x), Direita (8x) e Esquerda (16x).
Você ouvirá uma explosão confirmando que o código funcionou. Pressione Start para ir para a tela de seleção de fases.

TRUE LIES
(SNES)

PASSWORDS

MNCHT	Seleção de fases
BGGRLY	Energia infinita
BGLVS	Vidas infinitas
MNCHT	Armas infinitas
BGWPNS	Armas infinitas
PSYCH	Mate civis
JFFFZHB	Começa na fase 10
QMMKNMD	Começa na fase 2
FNYHHLX	Começa na fase 3
BRMKNRD	Começa na fase 4
CXGJMQC	Começa na fase 5
FVJBKXF	Começa na fase 6
HCHDXVH	Começa na fase 7
FBJNDBN	Começa na fase 8
HJBGBJC	Começa na fase 9

REVISTA
JOGO VÉIO
JOGOVEIO.COM.BR
Nº05